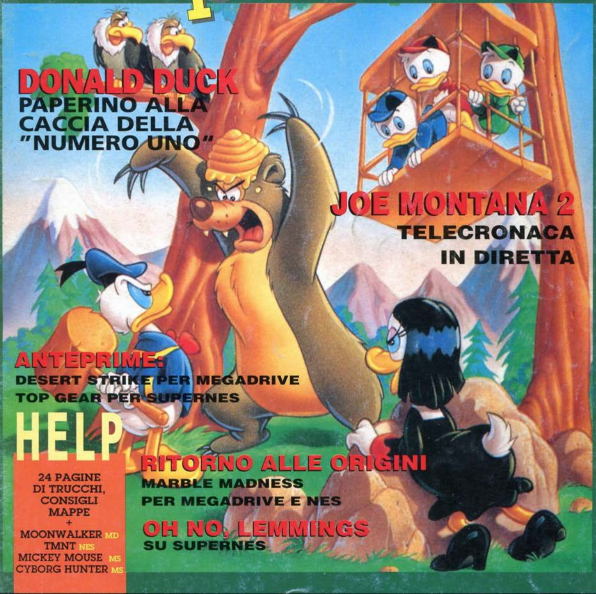
• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER FAMICOM • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

# GAME power

**5**

Anno I n. 5 GAME POWER APRILE 1992 Lire 5000



## DONALD DUCK
**PAPERINO ALLA CACCIA DELLA "NUMERO UNO"**

## JOE MONTANA 2
**TELECRONACA IN DIRETTA**

## ANTEPRIME:
**DESERT STRIKE PER MEGADRIVE**
**TOP GEAR PER SUPERNES**

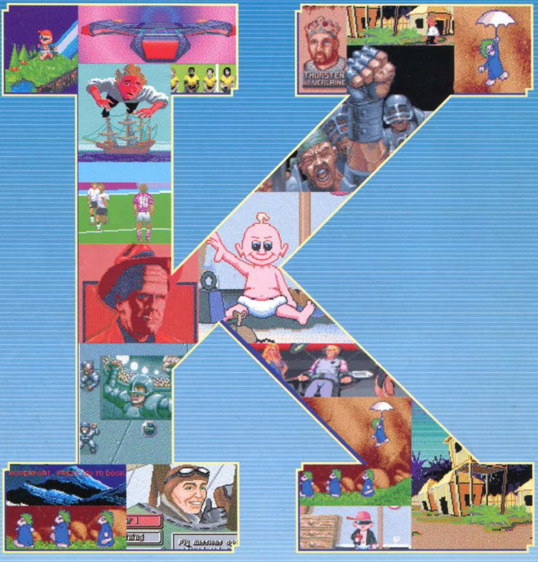
## HELP
24 PAGINE DI TRUCCHI, CONSIGLI MAPPE
+
MOONWALKER MD
TMNT NES
MICKEY MOUSE MS
CYBORG HUNTER MS

## RITORNO ALLE ORIGINI
**MARBLE MADNESS PER MEGADRIVE E NES**

## OH NO, LEMMINGS
**SU SUPERNES**

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

LOLO 3 • JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU • IMMORTAL • CENTURION • CAPTAIN PLANET • F1 EXHAUST HEAT
ROLLING THUNDER 2 • FINAL FANTASY ADVENTURE • NAVY SEALS • ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
TURRICAN • LEADERBOARD • TURTLES 2 • SPACE HARRIER • TOKI • SUPER ADVENTURE ISLAND


THORSTEN
OF VERLAINE

LONGARI&LOMAN/BDDP

# *Dimmi che Nintendo giochi e ti dirò chi sei.*

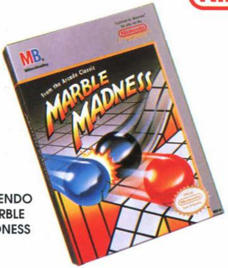



NINTENDO
CALIFORNIA
GAMES




NINTENDO
TIME
LORD

Nintendo




NINTENDO
MARBLE
MADNESS




NINTENDO
DIGGER

Se hai scelto CALIFORNIA GAMES non ci sono dubbi: ad un tipo come te basta chiudere gli occhi per vedersi subito con un freesbee in mano e lo skateboard ai piedi su un boulevard di Los Angeles. Se hai optato per MARBLE MADNESS, sei invece una persona che ama le sfide impossibili. Il tuo motto è: "Quando il gioco si fa difficile, io mi esalto!"

La tua scelta è caduta su TIME LORD? Allora hai una personalità decisamente originale. Per te la vita è un viaggio senza tempo e la fantasia il tuo pane quotidiano. Infine, se hai scelto DIGGER sei un vero avventuriero. Il pericolo è il tuo mestiere e non c'è avversario che ti spaventi. C'è però anche un'altra possibilità: che tu abbia scelto tutti e quattro i Nintendo. In questo caso, complimenti. La tua voglia di divertirti non ha confini!

MB

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

**EDITORE**
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

**REDAZIONE**
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

**CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ**
L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/66103223 Fax 02/66103222

**DIRETTORE RESPONSABILE** Riccardo Albini

**COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE** Alberto Rossetti

**COORDINAMENTO EDITORIALE** Benedetta Torrani

**SEGRETERIA DI REDAZIONE** Franca Badioli

**REDAZIONE** Matteo Bittanti, Paolo Paglianti, Alex Pasetto, Andrea Minini, Vincenzo Beretta

**COLLABORATORI** Fabio Paglianti, Simone Bechini, Matteo Foccoli, Stefano Bonora, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Danilo Lamera, Ravetto Bros, Tiziano Toniutti, Antonio Loglisci, Giorgio Baratto

**ART DIRECTOR** Maria Montesano

**IMPAGINAZIONE ELETTRONICA** Dante Pesenti

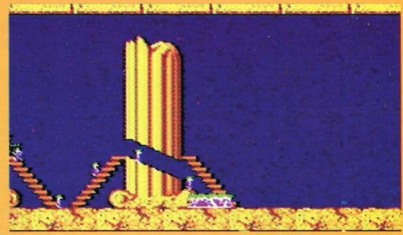
**FOTOCOMPOSIZIONE** Typing (MI)

**STAMPA** Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

**DISTRIBUZIONE** SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

**ARRETRATI**
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO





**38 Lemmings (SN)**
Oh no, i lemming stanno per invadere anche il Super NES! Riusciranno a fare impazzire anche gli estimatori di Mario, Zelda & company? Incàl, il nuovo recensore di Gheim Pauà ci fornisce tutte le risposte.

**58 Rolling Thunder (MD)**
Per tutti quelli che adorano i manga giapponesi, la bellissima ed affascinante Laila di Rolling Thunder 2 è pronta per trascinarvi in una nuova ed avvincente avventura. Saprete accompagnarla fino al successo?



**11 News & Anteprime**
MBF ci svela tutto quello che ci attende nei prossimi mesi. Da Street Fighter II ad Ayrton Senna's Monaco GP II, tutti i titoli che popoleranno i vostri sogni nei prossimi mesi. Inoltre due mega anteprime sui nuovi giochi della Electronic Arts e della Gremlin per Megadrive e Super NES e uno special dedicato al Lynx.



**50 Jackie Chan (NES)**
Jackie Chan, l'eroe di mille avventure, protagonista di innumerevoli pellicole di arti marziali, decide di invadere anche il mercato dei videogiochi i suoi risultati sul NES sono eccellenti! Sparatevi la recensione di questo fantastico Powergame!

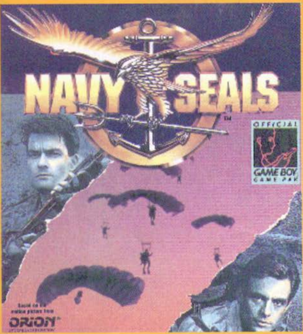


**72 Moonwalker**
I'm bad! I'm bad! Il buon vecchio Michael non perde un colpo e ora si è messo in testa di fare ballare tutta la redazione di Game Power; a giudicare dalla folla che circondava Alex mentre risolveva il gioco, direi che ci è riuscito.

**78 Golf**
Birdie!!! Quante volte avreste voluto veder esultare il vostro caddie in questo modo. Ora con la guida completa di Paolo al percorso giapponese i vostri sogni non rimarranno più tali.

**80 Castle of Illusion**
Dopo aver interpretato la parte di Toki, Paolo indossa le orecchie di un simpatico topino che noi tutti amiamo. Riuscirà il simpatico personaggio (Topolino, non Paolo, NdR) a portare in salvo la bella Minnie senza rischiare di rimetterci la codina?

**86 TMNT**
E rieccole di nuovo! Le tartarughe più famose del mondo ritornano ad infestare le pagine di Game Power, Bebop e Rocksteady sono degli ossi duri ma con l'aiuto di Paolo e Alex non inconterete problemi nel completare la loro missione.









## LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA



## L'APPOSTA game power di mbf



Si ringrazia per la collaborazione i seguenti rivenditori: Alex Computers (TO), Next (MI), Flopperia (MI) e Newel (MI) e le ditte Leader, Giochi Preziosi e Mattel.

# MICRO GENIUS, IL COMPATIBILE.

*Non c'è niente di più originale che giocare con la Console Marpes 7600 Micro Genius*




***Design "Big Box"***
***Vincitore del Premio TWC Design 1991***

- **Uscita stereofonica con cuffia in dotazione**
- **Tasto espulsione cartuccia**
- **Tasto reset**
- **Uscite audio video per monitors**
- **Alimentatore, Cavo RF e Deviatore TV**

***Inoltre nella confezione troverete una splendida cartuccia gioco e DUE JOYSTICK TURBO per giocare subito con i vostri amici!***

**...e la versione ACTION KIT...**




***La più vasta disponibilità di giochi al mondo!***



**MARPES**

Elettronica MARPES srl
Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco
Napoli
Tel. 081/8821044
Fax 081/8829113

# L'APPOSTA game power di mbf

**Aaaaayeah, fratelli! Siete pronti per la rivoluzione? Game Power vi presenta la rubrica preferita dai panettieri di Vergate sul Membro (VA), l'ormai leggendaria APPOSTA. Sappiate comunque che, pur non essendo un medicinale, va usata con cautela, senza eccedere nelle dosi. Le controindicazioni sono numerose, ma solo se siete esseri umani. Per la ricetta, chiedere a Zia Marisa.**

Le lettere (si fa per dire) vanno indirizzate a:

L'APPOSTA - GAME POWER -
VIA AOSTA 2
20155 MILANO



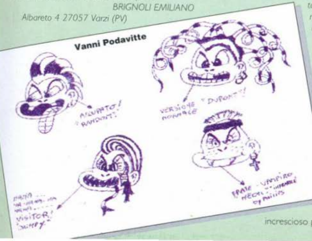

**Gregory Rossi**

## CONVERTITI, ERETICO!

Cara redazione di Game Power,
mi chiamo Emiliano, ho 14 anni e possiedo il Nes. Mi complimento con voi per la vostra fantastica rivista. Spero che risponderete alle mie domande:
1) *Legend of Zelda III* rimarrà disponibile solo per il Super NES o verrà convertito anche per il Nes?
2) Quanto potrebbe costare se venisse convertito?
*Zelda* è uno dei giochi che più mi affascina (sì, è vero', ha quel certo non so che, Ndr) insieme a *Super Mario*, mi piacciono veramente i giochi lunghi e difficili. Visto che ho terminato *Zelda I* e *II*, mi piacerebbe fare il tris: non c'è due senza tre. Ma il problema è costituito dal fatto che il Super NES costa troppo per le mie tasche. Vorrei inoltre sapere se *Super Mario World* verrà' convertito anche sul Nes.
È possibile convertire un gioco, che so, Sonic, su una cartuccia del Nintendo? Se sì, cosa bisogna fare?
È vero che i Cavalieri dello Zodiaco diventeranno un gioco per computer? Se sì, per quale formato saranno disponibili?
Scusate la mia scrittura poco comprensibile e il mio modo di esprimermi poco ortodosso, ma sarei contento di ricevere una risposta.

BRIGNOLI EMILIANO
Albareto 4 27057 Varzi (PV)

*Non ti preoccupare, Emiliano, ho letto di peggio (le mie recensioni, per esempio). Devo darti una brutta notizia: non penso proprio che Zelda III o Super Mario World verranno convertiti per Nes: sono dei giochi semplicemente troppo vasti per un 8-bit. Questo, comunque, sarebbe il problema minore: dopo la conversione di Ultima per Gameboy, non ci stupirebbe nemmeno Starblade (il coin-op) su Nes. Il problema maggiore, comunque, è costituito dalla politica della Nintendo, che la porta a considerare i due giochi suddetti, insieme a pochi altri, dei titoli di richiamo per Super NES: è indispensabile comprare la console a 16-bit per giocarci. Per Sonic il problema è analogo: come ho già scritto due numeri fa, una conversione per qualsiasi altra console che non rechi il marchio Sega è assai improbabile, per non dire impossibile. È come se la Juventus prestasse Baggio ad altre squadre...*
*Saint Seya, più conosciuto in Italia come I Cavalieri dello Zodiaco, è diventato un videogioco, come abbiamo scritto qualche mese addietro, disponibile solo per Nes, e distribuito dalla Bandai. Non avendolo visto materialmente non posso esprimere alcuna considerazione in proposito. Comunque dubito fortemente che venga convertito per computer (mi riferisco ad Amiga e PC), più che altro perché la Bandai fino ad esso non ha sviluppato altro che soft per console (se si esclude qualche vecchio titolo per MSX). See ya.*



**Vanni Podavitte**

## POLLICE VERDE

Cara redazione di Bonsai Oggi,
vi scrivo per sottoporvi il mio increscioso problema: il mio Bonsai, scio-
so problema: il mio Bonsai, acquistato circa due mesi fa da un negoziante di fiducia e garantito come originale (non mi fido dei compatibili made in Taiwan, sapete com'è) mi ha soddisfatto pienamente: alto undici centimetri e mezzo, sfumato di rosso, porzionato, insomma, un bonsai di tutto rispetto. Tutto bene, direte voi. E invece no! Ieri esco da casa e lo trovo cresciuto di sei metri: ormai supera il pino gigante che ho in giardino... Cosa possa fare?

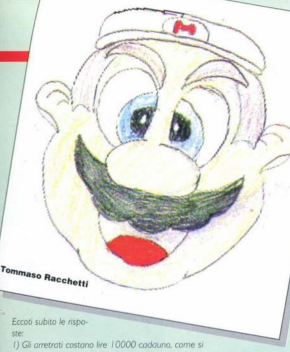
ARCANGELO NATALI

*Hai provato con la SEGA elettrica?*

## OH NO! MORE MARIO!

Spettacolare redazione di Game Power,
siete massicci! Ho comprato per caso il secondo numero della rivista in edicola e mi siete piaciuti immediatamente. Finalmente qualcuno che da' alle console lo spazio che si meritano! Vi scrivo per sottoporvi alcune domande:
1) Cosa devo fare per acquistare il numero 1 di Game Power, visto che in edicola non si trova più?
2) Con *Super Mario World* sono forse finite le mitiche avventure dell'idraulico italiano conosciuto in tutto il mondo o dobbiamo aspettarci un altro capitolo?
3) La serie di *Mega-Man* e' troppo forte! Purtroppo tutti e quattro i titoli finora apparsi sono disponibili solo per Nes. Siccome intendo comprare un Super NES, c'è qualche speranza di incontrare il malefico Dr Wily anche sul 16-bit della Nintendo?
Ringraziandovi anticipatamente per la risposta (non deludetemi!) vi saluto.

STEFANO LONATI (Mi)



Tommaso Racchetti

*Eccoti subito le risposte:*

*1) Gli arretrati costano lire 10000 cadauno, come si suol dire, e il pagamento si effettua a mezzo conto corrente postale n.17200205 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestato a: STUDIO VIT -via Aosta 2 - 20155 Milano.*

*2) Ebbene no! Il mitico Mario sta per tornare in Super Mario Bros V, che sarà disponibile solo per Super NES, e che conterrà tutti gli altri quattro episodi più una nuova avventura di incredibili proporzioni. Il titolo sarà disponibile anche in formato CD-ROM, anche se al momento non si conosce la data di uscita.*

*3) Visto il successo riportato per il Nes, penso proprio che prima o poi Mega Man approderà anche sul Super NES. D'altronde, Mario V insegna.*

## CHI SONO? DA DOVE VENGO? CHI E' MARISA?

Cara redazione di Gheim Paua',
salto a pié pari gli scontatissimi complimenti iniziali (anche se capisco che così facendo la mia lettera contribuirà ad alimentare il caminetto di Zia Marisa) (sei fortunato: si e' data al metano, Ndr) per domandarvi alcune cose... ahia! mannagg! sono caduto per terra dopo il salto, vabbé, vuol dire che anch'io vi dirò che siete veramente eccezionali, stupendi, grandiosi (e chi più ne ha più ne metta) sia nell'impostazione della rivista che nei vari commenti delle recensioni dei videogames, punto e basta (ma meritereste anche di più).

Comunque ora che mi sono rialzato e dopo circa 50 punti di sutura ed escoriazioni varie posso tranquillamente iniziare a porvi alcune domande che mi aiuteranno a non suicidarmi:

1) Avendo un Mega Drive ed aspettando il Mega CD con molta ansia (e relativa dipendenza da ansiolitici) vorrei sapere se mantenendo la mia console potrò acquistare il solo CD e collegarlo, oppure se dovrò per forza comprare la confezione completa, con conseguente bancarotta (fraudolenta, boh?).

2) A proposito di Mega CD, ho sentito dire che si potrà utilizzare anche per ascoltare i normali CD audio, è vero?

3) Ultima domanda: vorrei un chiarimento sul significato di Bit e sulla differenza tra Bit e Byte.

Prima di lasciarvi una mia considerazione: non è che siete un pochino "SuperNESisti"? Il dubbio nasce dai voti delle recensioni (non prendetevela, è tutta colpa di Dupont).

Se non avete ancora gettato questo pezzo di carta e avete ancora un po' di pazienza vi saluto, rinnovandovi i complimenti e spendendo due parole per la mia amata console: è stupenda!

Ciao e Grazie

Francesco B. Temi

PS: Un saluto a Zia Marisa.

*VAI DI RISPOSTE:*

*3) Confondere bit con byte è più frequente delle estemazioni quotidiane di Fabrizio Rossini, il recensore cattivissimo (vedi Game Over). La differenza è presto detta ricordate che 1 megabit corrisponde a 128K byte, di conseguenza quando leggete che una cartuccia per SNES o Megadrive ha una memoria di 8 mega, significa che occupa 1Mb byte: giochi che, su un Amiga, non occuperebbero più di due dischi...*

*2) Sì, come la maggior parte dei CD-ROM sul mercato.*

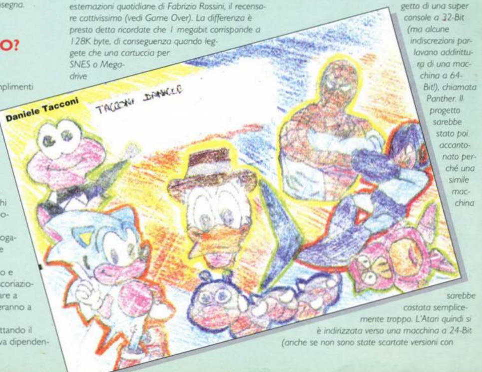
*1) Il Mega CD si connette con il Megadrive, quindi non occorre acquistare una nuova macchina. Sorgono però problemi di compatibilità tra versioni giapponesi, americane ed europee. Occorre quindi accertarsi dal negoziante che il Mega Cd acquistato funzioni con la propria console (ad esempio, un Megadrive giapponese non "gira" con un Mega Cd americano, e viceversa...). Occhio, quindi.*

## POSTA BREVIS

La rubrica più ergonomica, elastica, corrosiva della rivista aveva bisogno di uno spazio per le risposte ultraveloci, e quindi, sotto a chi tocca:

- ANDREA TERRAZZA: *Il Pc Engine che affermi di aver visto su una rivista giapponese si chiama LAPTOP, ed è, sostanzialmente, la versione deluxe del PC Engine GT. Lo schermo a cristalli liquidi è stato ulteriormente potenziato (consuma di meno) e la macchina può essere collegata ad un CD-ROM. Il LAPTOP è in vendita attualmente solo in Japone, ad un prezzo che si aggira sulle 350 mila lire, ed è probabile che qualche negoziante italiano ne ordini qualche esemplare.*

- MARCO MAGRINI *(Ve): non abbiamo pubblicato ancora una foto della Jaguar semplicemente perché l'Atari stessa non ne ha fornita alcuna! Le uniche notizie che si sanno sono state pubblicate nei mesi scorsi: l'Atari avrebbe cominciato a lavorare al progetto di una super console a 32-Bit (ma alcune indiscrezioni parlavano addirittura di una macchina a 64-Bit!), chiamata Panther. Il progetto sarebbe stato poi accantonato perché una simile macchina sarebbe costata semplicemente troppo. L'Atari quindi si è indirizzata verso una macchina a 24-Bit (anche se non sono state scartate versioni con*




Daniele Tacconi

microprocessori più potenti), concorrente diretto del Neo-Geo, ma ad un prezzo decisamente inferiore. Secondo alcuni portavoce del colosso americano, la Jaguar dovrebbe ormai apparire tra pochi mesi, accompagnata da almeno dieci giochi, prodotti da software house come la Telegames, Color Dreams e Shadowsoft, note per aver realizzate diversi giochi per Lynx. Non temere, perché se questa fantomatica console apparirà sulla scena, Gheim Paua' sarà lì, sul palcoscenico.

- No, caro CRAZY NINJA (BG), non siamo razzisti e non discriminiamo la console della Sega perché è nera, mentre il Nes è bianco: Out Run per Megadrive non è niente di eccezionale, e se lo dice Nippo, ci puoi credere.

- IRENE TOSETTI di Torino: naaaaah! Ci hai beccato! Anzi l'hai beccata! Parla, quanto serve per comprare il tuo silenzio? Speravamo che il mito di Gheim Pauà avrebbe resistito almeno per qualche anno, ma, a quanto pare, ci siamo sbagliati. Crediamo che un abbonamento alla nostra fantastica rivista sia il giusto premio per la tua astuzia!

PIRATI COL JOYPAD

Caro MBF,

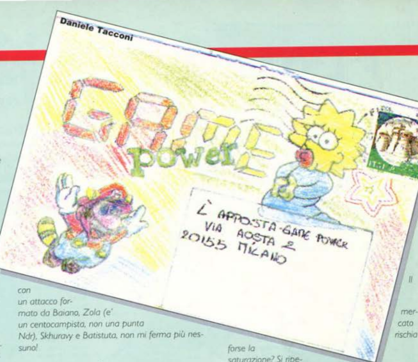
tralasciando i meritatissimi complimenti per Gheim Pauà, vorrei passare subito al nocciolo della questione, come si usa dire.

Sono stato, fino a pochi mesi fa un computerista incallito: non ho mai potuto sopportare le console e i giapponesi più in generale. Ero abituato a snobbare le console tipo Nes o Master System, capite, avendo un Amiga ogni confronto era semplicemente inutile. Poi ho visto il Super NES (ma anche alcuni giochi del Megadrive, a dire il vero) e mi ha così entusiasmato da convincermi a fare il grande passo (tranquilli, non vi ho scritto per chiedere dei suggerimenti). Scommetto che delle mie vicissitudini fino ad ora narrate a nessuno sia importato un granché, ma erano necessarie per introdurre il mio grave problema. Abituato a copiarmi quintalate mensili di giochi per Amiga dal mio pirata di fiducia, penso che sarà dura passare a un gioco al mese. Perché? Come farei a spendere oltre centomila lire per una cartuccia? E dopo che ho finito un gioco, cosa me ne faccio? Mi considero abbastanza bravo, in una settimana intensa ho finito *Leander*, che però avevo pagato due mila lire (dischetto incluso)... Quello che vi chiedo: esiste la pirateria anche per le console? Ho sentito parlare del BECKUP o BACKUP per il Megadrive, che cos'è esattamente? C'è un modo per spendere di meno (chi se ne frega se è illegale, tanto siamo in Italia) e giocare di più dei comuni mortali che risparmiano dei mesi per comprarsi un gioco? La pirateria è una religione, una fede, non posso rinunciarvi, capite, dopo anni di Quartex, uno non può semplicemente cambiare vita (comunque l'Amiga me la tengo, ci mancherebbe!).

IGOR

firmailleggibileperchénonscrivebene (IM)

*PS: Sono secondo nel mio campionato di SERIE A: con un attacco formato da Baiano, Zola (e' un centocampista, non una punta Ndr), Skhuravy e Batistuta, non mi ferma più nessuno!*



Daniele Tacconi

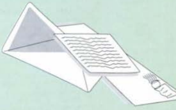
*Sto per darti una notizia che, a seconda dei punti di vista, è buona o cattiva. Immagino infatti che ti renderà immensamente felice sapere che in Japone e più in generale in Asia la pirateria ha raggiunto delle dimensioni non molto meno vaste di quella europea. Ho infatti appreso che esistono diverse versioni di aggeggilli simili al BECKUP (si scrive così, anche se è un errore, ma tutto ciò rende peculiare e unico il fantastico e coloratissimo mondo dei videogiochi), alcuni dei quali universali (cioé compatibili con la maggior parte delle console in circolazione), in grado di trasferire i giochi in cartuccia su un normalissimo dischetto da 3 pollici e mezzo. Purtroppo o meno male (dipende sempre dai punti di vista) il trasferimento non è così semplice come copiare un disco per Amiga perché il dischetto deve essere formattato in un modo particolare. Ma non è finita: in Corea e in Taiwan vengono vendute delle cartucce "piratate" (copiate illegalmente dall'originale, magari con una fotocopia del manuale inserita all'interno) a prezzo assai inferiore rispetto all'originale, contenenti diversi giochi. Sembra quindi che la pirateria non conosca ostacoli, anche se ora il fenomeno è ancora poco diffuso in Europa. Comunque non aspettarti da noi indirizzi e/o consigli su come procurarti cartucce illegali. Almeno fai lo sforzo di cercarle da solo. Infine, devo dirti che non possiamo condividere la tua allegra affermazione "chi se ne frega se [la pirateria] è illegale, tanto siamo in Italia. Se al posto della parola pirateria metti la parola Mafia, ti renderai conto da solo che la tua frase è quantomeno assurda. Capiamo benissimo che i giochi costano delle cifre non indifferenti, ma se proprio vuoi risparmiare sui costi del tuo hobby, non esiste solo la pirateria: una volta terminato un gioco, potresti semplicemente venderlo o scambiarlo con un amico (gli annunci sono stati messi apposta per questo). È una via molto meno illegale e che ti offre l'occasione di conoscere altri fan di quei giochini giapponesi che fino a poco tempo fa odiavi fino all'osso.*

## THE LAST WORD

*Il mercato rischia forse la saturazione? Si ripeterà la crisi della prima metà degli anni Ottanta, quando, ad una ad una, le console fallirono per lasciare il posto agli home computer? Sono in molti a chiederselo, ma pochi arrischiano una risposta. Sicuramente, nei prossimi anni, si verificherà una sorta di selezione, finché solo un paio di macchine, c'è chi dice una, si affermerà in modo definitivo. Gianni Agnelli una volta disse: "Oggi siamo in trecento - riferendosi al numero di marche automobilistiche - domani resteremo in 10", profezia che sembra si sia avverata e il crollo della General Motors e' solo l'ultimo gradino di un lungo processo non ancora conclusosi..*

*Come è successo per il mercato degli home computer, gli 8-bit si allontaneranno discretamente la scena, lasciando i 16-Bit a combattersi a vicenda. Una battaglia che in America è già stata vinta dal formato MS-DOS (anche se molti si domandano se si sia mai combattuto, o se piuttosto, lo standard PC domini da sempre), mentre in Europa l'Amiga continua a vendere ottimamente. Ma le console? L'Europa non è l'America, né tanto meno il Giappone, e mi pare prematuro attribuire ad una macchina la vittoria su un'altra. Il CD giocherà un ruolo importante? Può darsi, ma spesso non vince la squadra più forte, ma quella che sa operare giuste scelte di mercato.*

MBF



# FLOPPERIA®


Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)


*Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.*

## GAMEBOY (con 4 giochi)

### L. 250.000

| | |
|---|---|
| **CaseBoy - borsa per trasporto** | **29.000** |
| **WideBoy - ingranditore schermo** | **30.000** |
| **Illuminator** | **25.000** |

### SOFTWARE PER GAMEBOY

| | | | |
|---|---|---|---|
| Addams Family | 59.000 | Dracula II | 54.000 |
| Adventure Island | 73.000 | Dragon's Lair | 58.000 |
| Aero Star | 49.000 | Duck Tales | 59.000 |
| Alleway | 58.000 | F1 Boy | 63.000 |
| Altered Space | 63.000 | F1 Race | 59.000 |
| Asteroids | 58.000 | F1 Spirit | 49.000 |
| Atomic Punk | 66.000 | Face Ball 2000 | 77.000 |
| Barbie | 69.000 | Fastest Lap | 59.000 |
| Baseball | 49.000 | Final Fantasy Legend | 69.000 |
| Batman | 59.000 | Fist Of The North Star | 65.000 |
| Battle Toads | 66.000 | Fortified Zone | 59.000 |
| Battleship | 59.000 | GameBoy Wars | 63.000 |
| BeetleJuice | 63.000 | Ghostbusters II | 59.000 |
| Bill Elliot's Nascar | 62.000 | Golf | 45.000 |
| Blades Of Steel | 63.000 | Gremlins II | 59.000 |
| Bomber Boy | 54.000 | Hunt For Red October | 59.000 |
| Bubble Bobble | 56.000 | Jungle Wars | 58.000 |
| Bubble Ghost | 58.000 | Kitchen Panic | 56.000 |
| Burger Time Deluxe | 59.000 | Klax | 59.000 |
| Caesars Palace | 69.000 | Kung Fu Master | 56.000 |
| Castlevania II | 67.000 | Kung Fu X | 63.000 |
| Cave Noir | 49.000 | Kwirk | 59.000 |
| Chase HQ | 59.000 | Lacroan Heroes | 54.000 |
| ChopLifter | 58.000 | Lucky Monkey | 58.000 |
| Contra | 56.000 | Marble Madness | 64.000 |
| Cosmo Tank | 59.000 | MegaMan | 59.000 |
| Cycle Grand Prix | 69.000 | Mickey's Dangerous Chase | 59.000 |
| Dead Heat Scramble | 59.000 | Motocross Maniacs | 49.000 |
| Doraemon | 56.000 | Mysterium | 59.000 |
| Double Dragon II | 59.000 | Nail'n'Scale | 69.000 |
| Double Dribble | 69.000 | Navy Seals | 58.000 |
| Dr. Mario | 49.000 | NBA All Stars Challenge | 68.000 |

| | |
|---|---|
| Nekketsu Soccer | 49.000 |
| Nemesis II | 59.000 |
| NFL Football | 59.000 |
| Nobunagas Ambition | 77.000 |
| Operation C | 69.000 |
| Operation Gundam | 54.000 |
| Othello | 55.000 |
| Pac Man | 55.000 |
| Paperboy | 59.000 |
| Parodius | 58.000 |
| Pinball | 63.000 |
| Popeye | 59.000 |
| Prince Of Persia | 69.000 |
| Pro Wrestling | 58.000 |
| Punisher | 64.000 |
| Qix | 47.000 |
| Quarth | 54.000 |
| R-Type | 59.000 |
| Rescue Princess Blobette | 59.000 |
| RoboCop II | 63.000 |
| Roger Rabbit | 64.000 |
| Rubber Saver | 58.000 |
| Simpsons' | 64.000 |
| Snow Brothers | 68.000 |
| Soccer Boy | 63.000 |
| SoccerMania | 69.000 |
| Space Invaders | 58.000 |
| SpiderMan | 59.000 |
| Star Trek | 69.000 |
| Sumou Fighter | 56.000 |
| Super Mario Land | 54.000 |
| Super Robot | 58.000 |
| Tecmo Bowl | 79.000 |
| Teenage Turtle II | 79.000 |
| Tennis | 58.000 |
| Terminator II | 68.000 |
| Tom & Jerry | 69.000 |
| Torpedo Range | 49.000 |
| Turrican | 64.000 |
| Twin Bee | 59.000 |
| UltraMan | 49.000 |
| World Circuit | 69.000 |
| WWF Superstars | 59.000 |

## COMMODORE CDTV

### compresa enciclopedia Groelier

### L. 1.199.000

| | |
|---|---|
| **Mouse wireless CDTV** | **110.000** |
| **Tastiera CDTV** | **120.000** |

### SOFTWARE PER CDTV

| | | | |
|---|---|---|---|
| Advanced Military Systems | 66.000 | New Basics Electric Cookbook | 88.000 |
| All Dogs Go To Heaven | 77.000 | Ninja High School | 49.000 |
| American Vista | 12.0000 | Paper Bag Princess | 67.000 |
| Barney Bear Goes Camping | 66.000 | Peter Rabbit | 79.000 |
| Barney Bear Goes To School | 62.000 | Power Pinball | 62.000 |
| Battle Chess | 75.000 | Prehistoric | 75.000 |
| BattleStorm | 67.000 | Psycho Killer | 66.000 |
| Benjamin Bunny | 79.000 | Raffles | 62.000 |
| Case Of The Cautious Condor | 77.000 | Road To Final Four | 62.000 |
| CD Remix 2 | 62.000 | Scary Poems Rotten | 79.000 |
| Cinderella | 67.000 | Sim City | 99.000 |
| Classic Board Games | 77.000 | Snoopy Case Missing Ball | 62.000 |
| Dinosaurs For Hire | 49.000 | Space Wars | 49.000 |
| Fred Fish Collection | 87.000 | Spirit Excalibur | 82.000 |
| Heather Hits Home Run | 67.000 | Super Games Pack | 49.000 |
| Hound Of The Baskervilles | 66.000 | Team Yankee | 75.000 |
| Illustrated Enc. Dictionary | 110.000 | Team Yankee | 75.000 |
| Illustrated Holy Bible | 66.000 | Terminator | 69.000 |
| Illustrated Shakespeare | 66.000 | Thomas Snow Suit | 67.000 |
| Illustrated Sherlock Holmes | 62.000 | Timetable Of Business | 82.000 |
| Lemmings | 62.000 | Timetable Of Science | 88.000 |
| Long Day Ranch | 67.000 | Town With No Name | 67.000 |
| Moving Stomach Ache | 67.000 | Wayne Gretzky Hockey | 75.000 |
| Mud Puddle | 67.000 | Women In Motion | 66.000 |
| Music Maker | 75.000 | World Vista Atlas | 120.000 |
| My Paint 2 | 62.000 | Wrath Of Demon | 62.000 |

## NEC PC-ENGINE

| | |
|---|---|
| **COREGRAFX II'** | **269.000** |
| **SUPERGRAFX** | **329.000** |
| **GT** | **589.000** |

### SOFTWARE PER PC-ENGINE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 04 Champion | 99.000 | Metal Stoker | 99.000 |
| 1941 (SuperGrafx) | 127.000 | Naxat Stadium | 94.000 |
| BomberMan | 89.000 | Niko Niko Pun | 108.000 |
| Cyber Dodge | 79.000 | Okinawa | 79.000 |
| Darius Plus (SuperGrafx) | 127.000 | Override | 94.000 |
| Dodge Ball | 94.000 | PC Genjin II | 89.000 |
| Doraemon | 95.000 | Power Gate | 69.000 |
| Download | 89.000 | Power Golf | 56.000 |
| Explorer Mr. Don | 98.000 | Power League IV | 99.000 |
| External City | 69.000 | Prof. Baseball '91 | 87.000 |
| Fighting Run | 99.000 | Saramanda | 96.000 |
| Final Lap Twin | 89.000 | Silent Debuggers | 99.000 |
| Final Soldier | 98.000 | Spiral Wave | 79.000 |
| Hateries | 85.000 | Terrible Village (SuperGrafx) | 127.000 |
| Hero Agedama | 49.000 | Toyshop Boys | 79.000 |
| Hit The Ice | 99.000 | Tricky | 94.000 |
| Honey Ski II | 85.000 | TV Sport Football | 96.000 |
| Image Fight | 89.000 | Vallistix | 107.000 |
| Magical Chase | 108.000 | Volfied | 94.000 |
| Mesopotamina | 95.000 | World Circuit | 79.000 |

## SUPER FAMICOM

| SCART - RGB | PAL |
|---|---|
| L. 449.000 | L. 539.000 |

| | |
|---|---|
| **Alimentatore 220V per SuperFamicom** | **15.000** |
| **Cavo Scart-RGB** | **59.000** |
| **Big Power Joypad** | **110.000** |
| **Joypad** | **65.000** |
| **SF-Backup - floppy disk drive 3"1/2** | **399.000** |
| **SuperNES Converter** | **39.000** |

### SOFTWARE PER SUPER FAMICOM

| | | | |
|---|---|---|---|
| Actraizer | 99.000 | Earth Defense Force | 131.000 |
| Addams Family | 146.000 | Equinox | 143.000 |
| Area 88 - UN Squadron | 119.000 | Exhaust Heat | 156.000 |
| Ariana | 159.000 | F1 Roc | 143.000 |
| Augusta Golf | 149.000 | Final Fantasy | 168.000 |
| Bart's Nightmare | 139.000 | Final Fight | 149.000 |
| Big Run | 109.000 | Gamba League Baseball | 139.000 |
| Bill Laimbeer's Combat Basket. | 146.000 | Goemon | 139.000 |
| Blue Brothers | 169.000 | Gradius III | 129.000 |
| Bombuzal | 99.000 | Gundam '91 | 138.000 |
| Bull Vs. Lakers | 137.000 | Hole In One | 149.000 |
| Castlevania IV | 153.000 | Hook | 143.000 |
| ChessMaster | 149.000 | HyperZone | 129.000 |
| Contra Spirits | 175.000 | Joe & Mac | 139.000 |
| D-Force | 153.000 | John Madden Football | 143.000 |
| Darius Twin | 134.000 | Krusty's Fun House | 139.000 |
| Dimension Force | 164.000 | Lemmings | 159.000 |
| Dragon Slayer | 159.000 | Mystical Ninja | 153.000 |
| Dream TV | 137.000 | NCAA Basketball | 168.000 |
| Dungeon Master | 169.000 | Paperboy II | 149.000 |

| | |
|---|---|
| PGA Tour Golf | 143.000 |
| Pilot Wings | 129.000 |
| Populous | 140.000 |
| Pro Baseball | 144.000 |
| Pro Football | 142.000 |
| Raiden Densetsu | 159.000 |
| Rival Turf | 129.000 |
| Robocop II | 146.000 |
| Rocketeer | 149.000 |
| RPM Racing | 149.000 |
| SD Great Battle | 138.000 |
| Sim City | 135.000 |
| Sim Heart | 149.000 |
| Smash TV | 129.000 |
| Soul Blade | 128.000 |
| Spanky's Quest | 134.000 |
| Super Adventure Island | 189.000 |
| Super BattleTank | 146.000 |
| Super Chinese World | 158.000 |
| Super EDF | 159.000 |
| Super Fire Pro-Wrestling | 168.000 |
| Super Formation Soccer | 156.000 |
| Super Ghouls'n'Ghost | 158.000 |
| Super Mario World | 139.000 |
| Super Off Road | 129.000 |
| Super R-Type | 146.000 |
| Super Soccer - Kick Off | 149.000 |
| Super Stadium | 139.000 |
| Super Tennis | 134.000 |
| Super Wagan Land | 156.000 |
| Thunder Spirit | 169.000 |
| True Golf Waialae | 162.000 |
| Tyson's PowerPunch | 162.000 |
| UltraMan | 134.000 |
| Vanilla Ice | 149.000 |
| Y's III | 149.000 |

**Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.**

## MEGA-CD

### L. 750.000

### con 3 giochi

### L. 1.050.000

### SOFTWARE PER MEGA-CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aisle Lord | 149.000 | Rise Of The Dragon | 125.000 |
| Earnest Events | 125.000 | Sol Feace | 115.000 |
| Heavy Nova | 115.000 | Tenka Fubu | 109.000 |
| Nostalgia | 129.000 | Woodstock | 109.000 |

# MEGADRIVE

**SCART-RGB** — **L. 265.000**
**PAL** — **L. 285.000**

| | |
|---|---|
| Alimentatore 220V per MegaDrive | 19.000 |
| Cavo Scart-RGB | 25.000 |
| Euro/Japan converter | 25.000 |
| MegaBackup - floppy disk drive 3"1/2 | 499.000 |
| Pro-2 Joyboard | 59.000 |
| Sega Joypad | 49.000 |

## SOFTWARE PER MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| 688 Attack Sub | 129.000 |
| Abraham Tank | 99.000 |
| Afterburner II | 89.000 |
| Air Driver | 99.000 |
| Air Wolf | 89.000 |
| Alex Kidd | 68.000 |
| Alien Storm | 99.000 |
| Aliens III | 109.000 |
| Alisia Dragoon | 119.000 |
| Ark Odissey | 115.000 |
| Arrow Flash | 59.000 |
| Atomic Robokid | 85.000 |
| Back To The Future III | 109.000 |
| Bare Knuckle | 99.000 |
| Batman | 89.000 |
| Battle Golfer | 59.000 |
| Battle Master | 99.000 |
| Battle Of Bahama | 99.000 |
| Battle Ship Gamola | 113.000 |
| Battle Squadron | 89.000 |
| Beast Warrior | 129.000 |
| BlockOut | 63.000 |
| Bonanza Brother | 89.000 |
| Buck Rogers | 149.000 |
| Budokan | 99.000 |
| Burning Force | 58.000 |
| Buster Douglas Boxing | 105.000 |
| Caliber 50 | 114.000 |
| California Games | 103.000 |
| Centurion | 103.000 |
| Chuck Rock | 129.000 |
| Commando II' | 109.000 |
| Crack Down | 78.000 |
| Cross Fire | 109.000 |
| Crude Blaster | 124.000 |
| Curse | 55.000 |
| Cyberball | 89.000 |
| Dahna | 98.000 |
| Dangerous Seed | 79.000 |
| Darius II | 69.000 |
| Dark Castle | 99.000 |
| Darwin 4081 | 69.000 |
| Desert Strike | 105.000 |
| Devil Crash | 116.000 |
| Dick Tracy | 79.000 |
| DinoLand | 99.000 |
| DJ Boy | 65.000 |
| Double Dragon II | 129.000 |
| Dynamite Duke | 77.000 |
| E-Swat | 59.000 |
| El Viento | 139.000 |
| Elemental Master | 79.000 |
| F-22 Interceptor | 89.000 |
| F1 Grand Prix | 119.000 |
| F1 Hero | 106.000 |
| Fantasy Soldier | 127.000 |
| Fantasy Star III | 144.000 |
| Fatal Labyrinth | 105.000 |
| Ferrari Grand Prix | 123.000 |

| | |
|---|---|
| Fight Master | 106.000 |
| Fighting Ninja Legend | 92.000 |
| Final Blow | 99.000 |
| Fire Mustang | 116.000 |
| Fire Shark - Tora!Tora!Tora | 95.000 |
| Flicky | 59.000 |
| Forgotten World | 75.000 |
| Gaiares | 74.000 |
| Gain Ground | 65.000 |
| Galaxy Force II | 127.000 |
| GhostBusters | 79.000 |
| Ghouls'n'Ghost | 95.000 |
| Golden Axe | 79.000 |
| Golden Axe II | 98.000 |
| Granada | 72.000 |
| Growl | 108.000 |
| Gynoug | 99.000 |
| Hard Driving | 94.000 |
| Heavy Nova | 132.000 |
| Heavy Unit | 79.000 |
| Hell Fire | 69.000 |
| Herzog Zwei | 94.000 |
| Hunter Yoko | 79.000 |
| Hurricane | 73.000 |
| Ice Hockey | 109.000 |
| Image Fight | 99.000 |
| Immortal | 99.000 |
| Insector-X | 89.000 |
| James Pond | 75.000 |
| Jesse Ventura Wrestling | 117.000 |
| Jewel Master | 69.000 |
| Joe Montana Football | 89.000 |
| Joe Montana Football II | 126.000 |
| John Madden Football | 99.000 |
| Juju Legend | 77.000 |
| Junction | 92.000 |
| Kageki | 95.000 |
| King Of Beast | 79.000 |
| Klax | 79.000 |
| Kugga | 129.000 |
| Lakers Vs. Celtics | 95.000 |
| Legend Of Raiden | 109.000 |
| Lemmings | 129.000 |
| Leynos | 69.000 |
| Magical Hat | 69.000 |
| Majong Detective | 86.000 |
| Marble Madness | 85.000 |
| Mario Lemieux Hockey | 109.000 |
| Marvel Land | 99.000 |
| Master Of Monsters | 99.000 |
| Mega Trax | 79.000 |
| Mercs | 99.000 |
| Mickey Mouse | 89.000 |
| Mickey Mouse II: Fantasia | 89.000 |
| Midnight Resistance | 99.000 |
| Monsters Lare | 63.000 |
| Moonwalker | 69.000 |
| Ms. Pacman | 82.000 |
| North Star Ken II | 79.000 |

| | |
|---|---|
| Out Run | 99.000 |
| Paperboy | 94.000 |
| Pat Riley Basketball | 95.000 |
| PGA Tour Golf | 105.000 |
| Phantasy Star III | 139.000 |
| Phelios | 59.000 |
| Populous | 109.000 |
| Prof. Baseball '91 | 89.000 |
| QuackShot | 99.000 |
| Raiden Trad | 79.000 |
| Rainbow Island | 99.000 |
| Rambo III | 79.000 |
| Rastan Saga II | 79.000 |
| Rings Of Power | 128.000 |
| Road Blaster | 109.000 |
| Road Rush | 99.000 |
| Robocod | 99.000 |
| Rolling Thunder II | 118.000 |
| Saint Sword | 112.000 |
| Shadow Dancer | 66.000 |
| Shangai III | 85.000 |
| Shining In Darkness | 139.000 |
| Sonic The Hedgehog | 99.000 |
| Space Battler | 116.000 |
| Space Gomola | 98.000 |
| Space Harrier II | 79.000 |
| Space Invaders 91 | 89.000 |
| SpeedBall II | 99.000 |
| SpiderMan | 85.000 |
| Star Control | 119.000 |
| Streets Of Rage | 109.000 |
| Strider | 119.000 |
| Super Air Wolf | 77.000 |
| Super Fantasy Zone | 123.000 |
| Super Hang On | 66.000 |
| Super League | 75.000 |
| Super Master Golf | 75.000 |
| Super Monaco GP | 99.000 |
| Super Off Road | 79.000 |
| Super Real Basketball | 79.000 |
| Super Shinobi | 75.000 |
| Super Thunder Blade | 79.000 |
| Super VolleyBall | 79.000 |
| Sword Of Sodan | 99.000 |
| Sword Of Vermillion | 135.000 |
| Targhan | 85.000 |
| Task Force Harrier | 136.000 |
| Tecmo World Cup '92 | 98.000 |
| Test Drive II | 117.000 |
| Tetris | 59.000 |
| Thunder Force III | 109.000 |
| ThunderFox | 109.000 |
| ToeJam & Earl | 99.000 |
| Tommy Lasorda Baseball | 129.000 |
| Trouble Shooter | 97.000 |
| Turrican | 99.000 |
| Twin Cobra | 86.000 |
| Two Crude Dudes | 117.000 |
| Ultimate Qix | 79.000 |
| Undadline | 89.000 |
| Valius III | 79.000 |
| Vapor Trail | 79.000 |
| Verytex - Tatsujin | 69.000 |
| Volfied | 79.000 |
| Wani Wani World | 108.000 |
| Wardner Forest | 74.000 |
| Warsong | 137.000 |
| WhipRush | 59.000 |
| Wings Of War | 117.000 |
| Winter Challenge | 114.000 |
| WonderBoy III | 79.000 |
| World Class Leaderboard | 105.000 |
| World Cup Soccer | 79.000 |
| Wrestle Wars | 87.000 |
| XDR | 69.000 |
| Zero Wings | 79.000 |

# SEGA MASTERSYSTEM II°

con gioco Alex Kidd
**L. 209.000**

con Light Phaser Gun + 2 giochi
**L. 285.000**

## SOFTWARE PER MASTERSYSTEM II°

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aerial Assault | 63.000 | Moonwalker | 83.000 |
| Afterburner | 83.000 | Ninja | 68.000 |
| Alex Kidd | 68.000 | Operation Wolf | 83.000 |
| Alien Storm | 83.000 | Pacmania | 99.500 |
| American Baseball | 79.500 | PaperBoy | 63.000 |
| Back To The Future II | 99.500 | Penguin Land | 88.000 |
| Bonanza Brothers | 83.000 | Phantasy Star | 83.000 |
| Chess | 89.500 | Populous | 99.500 |
| Columns | 63.000 | Pro Wrestling | 68.000 |
| Dead Angle | 88.000 | Psycho Fox | 69.000 |
| Dick Tracy | 79.500 | R-Type | 83.000 |
| Dragon Crystal | 79.500 | Rambo III | 79.500 |
| Dynamite Duke | 79.500 | Shadow Dancer | 68.000 |
| E-Swat | 63.000 | Shadow Of The Beast | 99.500 |
| Fantasy Zone | 68.000 | Shangai | 68.000 |
| G-Loc | 83.000 | Sonic The Hedgehog | 79.000 |
| Ghostbusters | 68.000 | Speedball | 87.000 |
| Ghouls'n'Ghost | 63.000 | SpiderMan | 86.000 |
| Golden Axe | 79.000 | Strider | 89.500 |
| Golden Axe II | 94.000 | Summer Games | 68.000 |
| Great Golf | 68.000 | Super Monaco GP | 79.500 |
| Joe Montana Football | 78.000 | WonderBoy | 79.500 |
| Kung Fu Kid | 75.000 | World Cup Italy '90 | 68.000 |
| Mercs | 88.000 | World Games | 68.000 |
| Mickey Mouse | 78.000 | World Grand Prix | 68.000 |
| Monopoly | 88.000 | | |

# SEGA GAMEGEAR

**L. 269.000**

| | |
|---|---|
| MasterSystem converter | 49.000 |
| TV Tuner PAL | 299.000 |
| CarryCase - borsa per trasporto | 39.000 |
| WideMaster - ingranditore di schermo | 29.000 |

## SOFTWARE PER GAMEGEAR

| | | | |
|---|---|---|---|
| BaseBall | 58.000 | Magical Guy | 69.000 |
| Chase HQ | 69.000 | Mappy Land | 63.000 |
| ChessMaster | 69.000 | Mickey Mouse | 69.000 |
| Clutch Hitter | 79.000 | Ninja Gaiden | 77.000 |
| Columns | 69.000 | Out Run | 70.000 |
| Donald Duck | 69.000 | Pengo | 58.000 |
| Dragon Crystal | 65.000 | Pop Breaker | 69.000 |
| Dragon Ninja | 69.000 | Psychic World | 69.000 |
| Fantasy Zone | 75.000 | Puzzle Maze | 69.000 |
| Fray | 69.000 | Rastan Saga II | 79.000 |
| G-Loc | 69.000 | Ryukyu | 55.000 |
| Gear Stadium | 63.000 | Shinobi | 69.000 |
| Golby | 59.000 | Sonic The Hedgehog | 79.000 |
| Golden Axe | 69.000 | Space Harrier | 63.000 |
| Griffin | 68.000 | SpiderMan | 69.000 |
| Harley Wars | 65.000 | Super Golf | 69.000 |
| Head Buster | 55.000 | Super Monaco GP | 69.000 |
| Heavy Weight Champ | 59.000 | Wagan Land | 73.000 |
| Joe Montana Football | 79.000 | Wall Of Berlin | 59.000 |
| Junction | 80.000 | WonderBoy | 69.000 |
| Kinetic Connection | 63.000 | Woody Pop | 63.000 |
| LeaderBoard Golf | 77.000 | | |

# SNK NEO-GEO

con cavo Scart-RGB
**L. 689.000**

| | |
|---|---|
| 2° Joystick Neo-Geo | 129.000 |
| Memory Card Neo-Geo | 69.000 |

## SOFTWARE PER NEO-GEO

| | | | |
|---|---|---|---|
| Alpha Mission II | 330.000 | Mah Jong | 290.000 |
| Blue's Journey - Raguy | 370.000 | Nam 1975 | 230.000 |
| Burning Fight | 330.000 | Ninja Combat | 300.000 |
| Cross Sword | 390.000 | Pro Baseball | 330.000 |
| Cyber Clip | 300.000 | Puzzled - Joy Joy Kid | 250.000 |
| Eight Man | 330.000 | Riding Hero | 330.000 |
| Fatal Fury | 420.000 | Sengoku | 320.000 |
| Ghost Pilots | 330.000 | Soccer Bowl | 360.000 |
| King Of The Monsters | 330.000 | Super BaseBall 2020 | 390.000 |
| League Bowling | 310.000 | Super Spy | 330.000 |
| Magician Lord | 300.000 | Top Player Golf | 340.000 |

FLOPPERIA

**TUTTE LE NOSTRE CARTUCCE SONO ORIGINALI**

Importiamo direttamente console e videogames

Da noi troverai sempre le novità in anteprima

**VIENI A TROVARCI!**

FLOPPERIA

a cura di Matteo Bittanti





# MONDI PARALLELI E PERPENDICOLARI



Benvenuti al consueto appuntamento con l'unica rubrica dell'universo dove i mondi paralleli si intersecano. Videogiochi, fumetti, cartoni animati, film, musica: sono molto più connessi tra di loro di quanto potreste immaginare.

Andiamo quindi con le novità, che non sono poche.

Il mitico *Mazinga* (Mazinger Z), creato nel 1972 dal leggendario Go Nagai, autore, fra l'altro di *Devilman* sarà il protagonista di un prossimo videogioco per Sega Master System. La data di uscita è ancora sconosciuta, così come la struttura di gioco, ma potete star certi che appena avremo maggiori informazioni ve le forniremo.

Se amate alla follia i manga, come il sottoscritto, avrete certamente sentito parlare di *3*3 Eyes*: il fumetto, notissimo in Japone (ne sono stati realizzati anche due film, a cartoni animati, ovviamente) è diventato un videogioco. Le epiche avventure del demone femminile più violento della storia dei manga sono state raccolte in un radicale gioco di ruolo, disponibile solo su Mega CD.



*Robin Hood*, recentemente interpretato da Kevin (Balla con i Lupi, JFK) Conster, è il protagonista dell'omonimo videogioco per Lynx, il primo di quella che l'Atari si augura essere una serie vincente di tie-in. *Robin Hood - Il principe dei Ladri* - è atteso per la fine di maggio.

Torniamo a parlare di cartoni animati: ricordate il mitico *Rocky Joe*, (Ro-ro-ro-rocky-rocky-rocky-joe... ehm), il pugile ribelle idolo delle masse? Ebbene, le sue altrettanto mitiche avventure sono state trasformate in un favoloso videogioco dalla SNK, *The Legend of Success Joe*. Forse è venuto il momento di comprarsi un Neo Geo...

Nella classifica giapponese dei film più visti al cinema, tra i vari *Terminator II* e *JFK* capeggiava un cartone animato. La cosa non è sorprendente, perché nel paese del Sol Levante i manga e gli anime riscuotono enorme successo, ma quando si apprende che il mega hit non è altro che un nuovo film di *Doraemon*, beh, forse è arrivata l'ora di cominciare a preoccuparsi... Il gatto spaziale, noto per i "ciuski" (aggeggi incredibili, spesso magici, raramente funzionanti a causa dell'incapacità del suo padrone, Guglia) che preleva dal suo marsupio, ha spopolato i botteghini, e il tie-in che è appena uscito era più che prevedibile. Il titolo, disponibile solo per PC ENGINE, si chiama *Doraemon II*, e va ad aggiungersi al precedente gioco del gattone blu, *Doraemon* (viva la fantasia) Si tratta del solito platform-action con qualche enigma, genere che i Japs ci ripresentano in ogni le salse. Dirige la Hudson Soft.





# AYRTON SENNA PILOTA IL MEGADRIVE

L'idolo delle teenager brasiliane ha recentemente ceduto alla Sega of Japan i diritti per la realizzazione di un gioco ispirato alle proprie imprese automobilistiche; il gioco si chiamerà *AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II*, sarà disponibile per Megadrive, Master System II e Game Gear, e l'uscita è attesa in Usa per la metà di aprile. Oltre ad una serie di percorsi fedelmente riprodotti da circuiti realmente esistenti, il gioco vanta una pista progettata interamente dallo stesso Senna che si annuncia particolarmente ostica. Ma non per noi, vero?

# LYNX ALLA RISCOSSA!

## SPECIALE

La console portatile dell'Atari sta vivendo un periodo di rinnovata giovinezza, grazie all'uscita dl Lynx 2. La console, infatti, grazie ad un prezzo decisamente inferiore a quella precedente ($99 contro i $179 del primo Lynx), dimensioni ridotte ed un consumo di batterie più contenuto, ha riscosso un enorme successo, soprattutto in America, dove le vendite sono aumentate del 500% (!). Anche sul versante del software l'Atari sembra finalmente essersi svegliata: alle miriadi di titoli in uscita che abbiamo già citato nei numeri precedenti (vedi GP2 e GP4), dobbiamo aggiungere *Strider II*, il seguito casalingo di un eccellente coin-op, Lemmings, *Ninja Gaiden III* (seguito di *Shadow Warrior*, in uscita anche per NES), *Raiden* (uno spara-e-fuggi MASSICCIO), *Switchblade II* (un apocalittico platform-action della Gremlin, uscito in precedenza per Amiga), *Shadow of the Beast* (chi non lo conosce?), *Hyperdrome*, *Pit Fighter*, *Super Asteroids* (versione remixata del primo gioco vettoriale della storia!), *Missile Command* (vedi anteprima per Gameboy) *Lucky Star* (che non ha nulla a che fare con l'omonima canzone di Madonna), *Battlezone 2000*, *Dinoworld* (noto anche come Dino Dudes), *Heavyweight Contender* (una simulazione di boxe), *Kung Food* (?!?), *Ninja Nerd* (?!?) e *Space War*. Sommateli a quelli precedentemente annunciati e otterrete qualcosa come 50 titoli in uscita nel '92... Atari, ora o mai più.

● *Dirty Larry*: nessuno ce la fa contro il detective più cattivo di Manhattan: questo sparatutto a scorrimento orizzontale vi catapulterà nei sobborghi delle metropoli americane per fronteggiare il crimine organizzato. Quando la fortuna non basta più solo una Magnum .44 può fare al caso vostro...





**Dirty Larry**

● *Team Hydra* è la conversione dell'omonimo coin-op dell'Atari, che miscela *Out Run* con *Road Blasters*, il teatro dell'azione non sono più lingue d'asfalto ma oceani insidiosi, e la Ferrari di turno questa volta è un motoscafo ultra accessoriato.



**Team Hydra**

● "Chi ama il basket odia la violenza". Questo potrebbe essere il motto di *Basketbrawl*, una simulazione di pallacanestro molto particolare: giocare nei ghetti e nelle strade non è molto raccomandabile (ricordate *Street Sport Basketball* della Epyx?), soprattutto se è possibile rubare la palla al vostro avversario in modo assai scorretto... (che ci fa quel morto in campo? NdR)



**Basketbrawl**

● *Baseball*, lo sport numero uno in Usa. Sarà anche il gioco numero uno per Lynx?



**Malibu Bikini Volleyball**

● Non ci crederete, ma la protagonista di *Malibu Bikini Volleyball* è proprio lei, Zia Marisa, che ha recentemente trionfato, insieme a Random, al CESENATICO BEACH VOLLEY TROPHY 1992.

● Le grandi domande... Ma con il passare degli anni, il disco che viene usato in *Lynx Hockey* verrà sostituito da un compact disc?



**Crystal Mines II**

● Se è vero che l'uomo discende dalla scimmia, come esemplifica *Toki*, perché Bio Massa detesta le banane?



**Baseball**

● *Crystal Mines II* è una "pietra" miliare nella storia dei videogiochi. Meglio di *Boulderdash*, peggio di *Dash, pulito sicuro*, eccovi non un gioco, ma un mattone.

● I puzzle-action francesi non sono niente male: *Super Skweek* è finalmente disponibile anche per Lynx!



**Casino**

● Non fare *Casino*. E invece sì! fate il vostro gioco: slot machine, black jack, roulette: eccovi tutto l'azzardo che volete portarvi in giro, il suo nome è Lynx Casino.



**Hyperdome**

● *Hyperdome* o *Geo Duel*, questo il problema. In ogni caso, abbiamo tra le mani uno sparta-e-fiuggi con un treddì molto convincente.



**Toki**



**Super Skweek**

# ERA ORA!

Crocifissi dalle campagne di genitori inviperiti, considerati diseducativi e privi di qualsiasi valore se non quello di distruggere l'avversario, rei di privare il bambino di quella fantasia della quale ha "così tanto bisogno", i videogiochi sono stati sempre al centro di crociate moralistiche.
Finalmente l'atteggiamento sta lentamente cambiando, e l'ancestrale ostilità per i "giochini elettronici" sembra essere superata da un'apparente accettazione del fenomeno. Alcuni psicologi e sociologi americani hanno infatti stilato una serie di analisi alquanto approfondite che mirano ad evidenziare imparzialmente gli aspetti positivi dei videogame, che orgogliosamente vi riportiamo:

- "Imparare ad identificare obiettivi e differenti tecniche per raggiungerli richiede un'abilità ed una maestria raggiungibile solo con un costante allenamento. La stessa abilità che è richiesta nei problemi che il bambino affronta quotidianamente, nella scuola, e che gli servirà, un domani, anche nel mondo del lavoro".

*(Peter Frensch e Lynne Okagaki, studiosi in psicologia all'università del Missouri e di Yale)*

- "Chiaramente (i videogiochi, NdT) stimolano e sfidano l'intelligenza, le capacità strategiche e organizzative dell'individuo. Allenano la memoria e affinano l'abilità nell'imparare tecniche sempre più efficaci e meno rischiose per vincere. La coordinazione occhio-mano viene inoltre ulteriormente sviluppata".

*(Andrew Yiannakis, ricercatore di scienza all'università del Connecticut)*

- "Piuttosto che sedersi passivamente di fronte alla televisione, i videogiochi permettono di interagire sia ai giocatori sia agli spettatori. Perfino questi ultimi, infatti, possono imparare una tecnica come se giocassero in prima persona".

*(Stephen Micheleson, psicologo, Massachussets)*

- "I videogame permettono di controllare l'inconscio attraverso l'azione esterna. Questi sforzi hanno una funziona positiva per il bambino, rendendolo indipendente ed autonomo, conscio che ogni mossa comporta delle conseguenze"

*(Sherry Turkel, specializzata in sociologia)*

- "Giocate pure, ma prima fate i compiti".

*(Zia Marisa, Game Power)*

# GALLERIA D'ARTE

Capita spesso che una pubblicità sia esteticamente molto più interessante del videogioco reclamizzato. Leggendo una rivista come K si può rimanere affascinati dal disegno originale di un gioco, dalla cura dei particolari o dalle trovate spiritose dello slogan. Ma su Game Power ciò non avviene, perché i giochi di importazione parallela non vengono pubblicizzati e per quelli ufficiali ci si limita troppo spesso alla sola illustrazione della confezione o della grafica. Per questo motivo, pubblicheremo mensilmente la pubblicità di un gioco apparsa su una rivista straniera, privilegiando ora l'originalità, ora la tecnica.
*Robocod II* della Electronics Arts si aggiudica lo spazio del mese per l'ironia del soggetto trattato: la competizione tra i personaggi carismatici dei videogiochi. In particolare, l'estensibile *Robocod* rivolgendo a *Sonic* una serie di domande atte ad evidenziare la superiorità, o presunta tale, della mascotte di casa EA, fa il verso alla recente campagna pubblicitaria della Sega in occasione del lancio di *Sonic*.



# NEO GEO

**Se pensavate che il Neo Geo fosse destinato a scomparire dalla scena entro breve tempo, vi sbagliate di grosso. Le novità annunciate per la mega macchina della SNK sono numerose e tutte veramente appetibili. Cominciamo con la serie degli sport futuristici: *2020 Super Baseball* è una simulazione di baseball (pazzesco, avrei detto che era di football, NdZia Marisa), dove i giocatori non sono più umani ma robot e cyborg. Il gioco occupa 46 megabit e dovrebbe essere già presente nelle sale giochi e nei negozi specializzati. *Soccer Brawl* è invece un incrocio tra *Speedball* e *World Cup Soccer* con vista laterale. Il calcio del futuro è praticato da umani ultracorazzati che calciano una sfera di acciaio. Quando si parla di violenza negli stadi... *The Legend of Success Joe* è una simulazione boxistica molto cartoonimateggiante, della quale abbiamo parlato in precedenza. Il gioco dovrebbe già essere in circolazione anche in patria. *Crossed Swords* è un gioco radicale da ben 50 megabit, che vi introdurrà in reami fantasy popolati dalle creature più bizzarre. Lo sprite che controllate è visto dal dietro, ed è trasparente, e ciò permette di avere una visuale di gioco a 180 gradi. *Burning Fight* è il classico picchiaduro alla *Final Fight*, sei livelli di blastaggio totale per un totale di 54 megabit di grafica ed azione.**





***Soccer Brawl (sotto) Burning Fight***

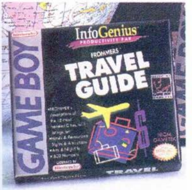
**Sempre parlando di picchiaduro dobbiamo almeno menzionare *The Battle of Destiny* (noto anche come *Fatal Fury*), un clone spiaccicato di *Street Fighter II* che occupa oltre 50 mega... *Robo Army* è un picchiaduro-action radicale a scorrimento orizzontale (che fa anche rima). Il personaggio che interpretate è un gasatissimo cyborg che è in grado di trasformarsi in un veicolo blindato nei momenti di massimo incasinamento. Gli altri titoli che attendiamo con impazienza sono *Mutation Nation*, *Last Resort* (cenobitico sparatutto a scorrimento orizzontale), *King Of Monsters II* (il sequel di un clone molto ben realizzato di *Rampage*), *Football Frenzy*. e *Trash Rally* Nel frattempo, la stessa SNK sta facendo il possibile perché il NEO GEO possa imporsi anche come sistema casalingo. Dopo Giappone, America e Francia, infatti, anche Inghilterra ed Italia potrebbero diventare mercati ufficiali per la super console a 24 bit. Al momento non si conoscono i dettagli, ma pare che la SNK stia trattando con degli importatori italiani per lanciare ufficialmente la macchina, ora disponibile in versione PAL, anche in Inghilterra. Lanciata ad un prezzo di 680 mila lire, la console sta incontrando non poche difficoltà nel già tumultuoso mercato inglese. Per ovviare a questa situazione, nei prossimi mesi sarà possibile noleggiare il Neo Geo ed i suoi giochi (il cui prezzo varierebbe tra le 250 e le 350 mila lire) nei negozi specializzati e nelle videoteche. Ci auguriamo che l'iniziativa possa ripetersi anche in Italia.**

# news

## NON GIOCO PIÙ, PAROLA DI GAMEBOY

**La Gametek ha lanciato una serie di programmi di utilità per Gameboy sotto il nome *Info Genius Productivity Pack*. Cominciamo con i *Translator* (traduttore) Berlitz disponibili nelle seguenti lingue: italiano, francese, tedesco, francese e giapponese (utile per i giochi di ruolo). Potrete così conoscere così il termine corrispondente alla parola inglese che vi crea incomprensione senza dover aprire polverosi dizionari. Le cartucce contengono oltre 12000 termini e circa 300 frasi di uso corrente.**

**La Frommer's, che è l'equivalente americana del Touring Club Italiano, ha sviluppato insieme alla Gametek una *Travel Guide* (Guida Viaggi) che vi permette di conoscere indirizzi e caratteristiche dei ristoranti, musei, attrazioni, delle 15 città turisticamente più importanti del mondo. *Personal Organizer* è una sorta di data bank molto potente: oltre ad un'agenda telefonica computerizzata, il programma fornisce anche un calendario per i prossimi 100 anni, venti pagine di notepad, un orologio che presenta gli orari di tutto il mondo e una super calcolatrice. Vi serve altro?**




**Concludiamo con *Spell Checker and Calculator*, che contiene oltre 60,000 termini inglesi, realizzato dalla Houghton Mifflin, una delle marche di dizionari più importanti del mondo.**

### SUPER NES IN EUROPA

**Eccovi le date ufficiali di lancio:**
**FRANCIA: Maggio 1992**
**GERMANIA: Settembre 1992**
**INGHILTERRA: Maggio 1992**
**ITALIA Ottobre 1992 (Importatore: Mattel)**

**Prezzi: USA: $179 (220 mila lire circa)**
**INGHILTERRA: 149 (350 mila lire circa)**

# ALLE OLIMPIADI CON




## Tossa de Mar
COSTA BRAVA

**PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO "ALLE OLIMPIADI CON ATARI"**

Potrai vincere un soggiorno in Spagna ed essere spettatore alle OLIMPIADI1992. A partire dal 31/1/92 fino al 15/4/92 acquistando unodei seguenti favolosi videogiochi:

**ATARI LYNX - ATARI VCS 2600 - ATARI VCS 7800**

troverai inserita in ogni confezione la cartolina di partecipazione al grande concorso. Compilala secondo le modalità indicate sul retro della stessa rispondendo esattamente alle domande richieste.

**SPEDISCILA ENTRO IL 15/4/92 A:**
**ATARI ITALIA SPA, VIA BELLINI, 21 - CUSANO MIL. (MI)**

Uno splendido concorso che Vi offrirà la possibilità di vincere uno dei 104 viaggi alle **Olimpiadi di Spagna**.

- **26 VINCITORI DEL PRIMO PREMIO** passeranno una settimana a Tossa De Mar - Costa Brava, con prenotazione in Hotel, ed un posto prenotato per uno degli avvenimenti Olimpici.

- **78 VINCITORI EXTRA** vinceranno la stessa vacanza VIP nell'Ottobre 1992, naturalmente senza visita alle Olimpiadi.

**AFFRETTATI QUINDI A COMPRARE IL TUO VIDEOGIOCO ATARI E... BUONA FORTUNA!**

# DOVE ACQUISTARE IL VIDEOGIOCO LYNX IN ITALIA

## PIEMONTE

ALESSANDRIA,PROVERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA,GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA,COMPUTER TEMPLE SNC,
C.SO LAMARMORA 33
ASTI,RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA,VC,SERENO GALANTINO SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA,VC,BABBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA,VC,CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA,VC,SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA,CN,BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO,TO,HOBBY MARKET SNC, VIA PO 2/C
CUNEO,ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE,AT,TREMONTI CARLA,
C.SO INDUSTRIA 30
IVREA,TO,FULVIA PAGLIUGHI SNC,
C.SO VERCELLI 254
NICHELINO,TO,CASA DEL PUPO, VIA TORINO 34
PINEROLO,TO,ROGIRO', P.ZZA BARBIERI 2
RIVOLI,TO,AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA 112
SALUZZO,CN,BOLLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVOUR 38/4
SUSA,TO,SAYN GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO,ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO 46
TORINO,PLAY GAME SHOP,
VIA CARLO ALBERTO 39/A
TORINO,AUCHAN, C.SO ROMANIA 460
TORINO,TV MIRAFIORI,
C.SO UNIONE SOVIETICA 393
TORINO,AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO,PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO,GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO 52/B
TORINO,MAGLIOLA,VIA NICOLA PORPORA 1
TORINO,SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO,MICRONTEL SRL,
C.SO GIULIO CESARE 56 bis
TORINO,ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA 333/4
TORINO,G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. 251
TORINO,M.P.M. SPA, VIA GUARINI 4
VALENZA PO,AL,CENTRO COM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROLI 5
VERCELLI,ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE 5

## LOMBARDIA

BERGAMO,CALDARA ANGELO SNC,
VIA PAPA GIOVANNI XXIII 49
BERGAMO,VIDEO IMMAGINE SNC,
VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO,TINTORI ENRICO & C.SNC,
VIA BROSETA 1
BRESCIA,MEGABYTE, C.SO MAGENTA 32/B
BRESCIA,VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI 12/A
BRESCIA,VIDEO HOBBY, VIA UGONI 12/B
BRESCIA,VIGASIO MARIO SPA,
PORTICI ZANARDELLI 3
BRESCIA, MASTER INFORMATICA,
VIA F.LLI UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA,MI,GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA'
CINISELLO B.MO,MI,MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA,MI,PENATI SRL,
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA,CR,EL-COM,VIA LIBERO COMUNE 15
CREMONA,CASA DEL GIOCATTOLO,
C.SO MATTEOTTI 100
DESENZANO,BS,MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE,VA,COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE,VA,GIOCHI GARDEN,
C.SO SEMPIONE 33
GALLARATE,VA,VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO,VA,GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GRUMELLO,BG,MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO,CO,LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO 11
LEGNANO,MI,NEW GAME SNC,
C.SO GARIBALDI 199
LENTATE SUL SEVESO,MI,PIEMONTI,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA,MI,PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBBE 11
MANTOVA,TENEDINI FRANCO MAGAZ.
C.SO VITT. EMANUELE 110
MANTOVA,MEGABYTE, VIA CALVI 95
MELEGNANO,MI,L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L.,
VIA CASTELLINI 27
MILANO,LUCKY, VIA PASSERONI 2
MILANO,GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI 29
MILANO,GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO 9
MILANO,GRAZZINI/3, VIA PITAGORA 4
MILANO,G. RICORDI & C., VIA BERCHET 2
MILANO,SUPERGAMES, VIA VITRUVIO 3
MILANO,RIVOLA,VIA VITRUVIO 43
MILANO,PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO,GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI 40
MILANO,FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO 15
MILANO,CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO,TORLASCHI F. SRL, VIA TOLMEZZO 5/1
MILANO,SELECT, P.LE GAMBARA 9
MILANO,GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.SO VERCELLI 38
MILANO,KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER 19
MILANO,LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO,B.C.S., VIA MONTEGANI 11
MILANO,ELETTROVOCE BRAHA,
VIA PIER CAPPONI 5
MILANO,VIRGIN RETAIL ITALY, VIA DOGANA 2
MILANO,VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MONZA,MI,BIT 84,VIA ITALIA 4
MONZA,MI,INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI 7
MORNAGO,VA,VANONI, VIA STAZIONE 18
ORZINUOVI,BS,METAL MARK DI GAVAZZONI,
VIA ADUA 45
PALAZZOLO S/O,BS,MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO,BS,IL MAGGIOLINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO,BS,C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODENGO SAIANO,BS,COLMARK SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S.ANGELO LODIGIANO,MI,CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO,MI,FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CABRINI 44
S. GIULIANO MIL.SE,MI,VIDEOTEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
SEREGNO,MI,BONSAGLIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO,SO,SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE,BERNASCONI, VIA SAFFI88
VIMODRONE,MI,MISTER BIT c/o CITTA' MERCATO,
STRADA PADANA SUP. 292

## VENETO

ALTE CECCATO,VI,GUERRA COMPUTER,
V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA,VI,ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA,VI,CAMONICO
GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA,VI,IL NIDO SNC,
VIA CAPITELVECCHIO 40
BASSANO DEL GRAPPA,VI,R.D.E.SNC,
VIA J. DA PONTE 25
BELLUNO,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VITT. VENETO 160/A
CAST. DI GODEGO,TV,BAGGIO SEVERINA,
VIA XXIX APRILE 2/A
CEGGIA,VE,SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'AOSTA 2
ESTE,PD,PIETROGRANDE, VIA MULINI 4
ESTE,PD,ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
VIA C. BATTISTI 21
FELTRE,BL,GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNAGO,VR,ZANON DI ISALBERTI E.,
VIA BEZZECCA 3
LEGNAGO,VR,FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO,VI,COVE ARL, VIA COPERNICO 19
MESTRE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE,VE,SME, VIA TORINO 101
MESTRE,VE,MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA,FRIGOBERETTA,VIA S. LUCIA 25
PADOVA,TESTI GIOCATTOLI, VIA S.LUCIA 11
PADOVA,COMPUMANIA SNC,
VIA CARLO LEONI 32
PADOVA,COMPUTER POINT, VIA ROMA 63
PADOVA,ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO 39/43
PADOVA,ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI 31/A
PADOVA,ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI 99
PADOVA,NEW SPADA JET (ZATTARIN SPA),
VIA T. ASPETTI 168
PIOVE DI SACCO,PD,VITALIANI E FRISON,
VIA ROMA 46
PORTOGRUARO,VE,SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO,VI,ELECTRONIC STAR,
VIA BESSICA 85
ROVIGO,ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE 4
RUBANO,PD,EUROMARKET,
VIA DELLA PROVVIDENZA 212
S. DONA' DI PIAVE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA C. BATTISTI 53
S. GIOVANNI LUPATOTO,VR,CASA DEL BAMBINO,
VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIUSTINA BELL.SE,BL,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPERE 20
S. MARIA DI SALA,VE,CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO,VI,CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' 35
SPRESIANO,TV,TK SRL, VIA GALVANI 1
SUSEGANA,TV,SME, VIA CONEGLIANO 57
TAGLIO DI PO,RO,G.M. DI MORETTO,
VIA MILITE IGNOTO 3
TREVISO,AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE 15
TREVISO,GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN 6
UDINE,CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA 15/A
VENEZIA,CAPUTO SNC, SAN MARCO 5193
VENEZIA,BARERA, SAN MARCO 49/48
VERONA,MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO 10/11
VERONA,CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO 47
VERONA,PERSONAL WARE,
VIC. VOLTO SAN LUCA 6
VERONA,LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA 2
VERONA,NASTROTECA 2000,
VIA VASCO DE GAMA 14
VERONA,TELESTORE 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA,ZATTARIN SPA, V.LE VERONA 79/81
VICENZA,ZUCCATO SRL,C.SO PALLADIO 78
VILLAFRANCA,VR,MA.BE. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

## FRIULI V.G.

PORDENONE,FRIGOBERETTA,
C.SO VITT. EMANUELE 14
TRIESTE,CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE,VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R.,
VIA RISMONDO 4
ZOPPOLA,PN,SME, VIA UDINE 28

## TRENTINO A.A.

BOLZANO,MACROMAT, VIA MUSEO 45
BRUNICO,BZ,RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE 70
CLES,TN,TRADING OFFICE SNC,
VIA IV NOVEMBRE 23
GARDOLO,TN,MUSIC CENTER,
VIA SOPRASASSO 32/4
MERANO,BZ,KONTSCHIEDER ERICH,
VIA PORTICI 313
ROVERETO,TN,LA DISCOTECA, VIA TARTAROTTI 48

## EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA MURRI 73/75
BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA LOMBARDI 43
BOLOGNA,LELA, VIA COSTA 38/D
BOLOGNA,T.L.B. DI GHERARDI,
VIA OBERDAN 29
BOLOGNA,CARTOL. PORTANOVA SAS,
VIA PORTANOVA 18/9
BOLOGNA,EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARPI,MO,BAMBOLIFICIOCARPIGIANO, V.LE FASSI 3
CARPI,MO,AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.SO CABASSI 28
CESENA,FO,EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI 5
DOGANA S. MARINO,,S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA,RA,ARGNANI SAS,
P.ZZA DELLA LIBERTA' 5/A
FERRARA,GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO 90
FERRARA,BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR 85
FIDENZA,PR,PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLI',FO,TUTTO PER IL BIMBO,
VIA G. REGNOLI 15
FORLI',CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA 30
FORLI',MARCO POLO SNC, V.LE ROMA 171
LUGO,RA,MONTANARI ILLARIO,
L.GO CALDERONI s.n.
LUGO DI RAVENNA,RA,BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE 19
MODENA,ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA,ORSA MAGGIORE C.
COMM.LE "I PORTALI", V.LE DELLO SPORT 50
MODENA,CIRCUS, VIA S. EUFEMIA62
MODENA,REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA EST 293
PARMA,ZANICHELLI, VIA A. SAFFI 78/B
PARMA,CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA,DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO 23
PARMA,LE COSE PIU', VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA,LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA,REGINALDA, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA,PINOCCHIO GIOCATTOLI,
VIA FARINI 16/A
PARMA,RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI 59
RIMINI,FO,EASY COMPUTER SNC,
VIA LAGOMAGGIO 50/A
RIMINI,FO,MASTRO GEPPETTO,
VIA SIGISMONDO 5/7
RIMINI,FO,GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA,BO,ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLO,PR,CABRINI IVO, VIA GRAMSCI 58

## LIGURIA

BOLZANETO,GE,MARTINELLI NARA,
VIA C. RETA 7/9
GENOVA,LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI 35
GENOVA,ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 24/R
GENOVA,LA BEFANA DI BACCANTI,
VIA ASSAROTTI 2
GENOVA,IL BALILLA, VIA F. APRILE 112
GENOVA,CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.SO BUENOS AIRES 3 ROSSO
GENOVA,LOBIANO MARIO,
VIA G. DE PAOLI 27/29
LA SPEZIA,ABRUZZESE, VIA DALMAZIA 20
LA SPEZIA,INGROGIOCA SAS, VIA ROMA 194
SAVONA,BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

## TOSCANA

AGLIANA,PT,CALICE, VIA PANARO
AREZZO,VIERI ELETTRONICA, VIA VITT.-VENETO 68
AULLA,MS,FUMANTI, VIA LUNIGIANA
CAMAIORE,LU,IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA,MS,CHIARI NANDO, VIA L.GIORGI 2
CARRARA,MS,MONDIAL TOYS PRETINI & C. SNC,
VIA ROMA GALLERIA 15
CASTELNUOVO GARFAGNANA,LU,
TOGNINI G., VIA GARIBALDI 22
FIRENZE,TELEINFORMATICA TOSCANA,
VIA BRONZINO 36
FIRENZE,ACOUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE,CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE,EUROSOFT, VIA DEL ROMITO 1D/R
FIRENZE,F.LLI PAOLI, VIA DATINI 45
FIRENZE,PUNTO SOFT, VIA TOROCODA 1/R
FIRENZE,F.LLI CHERICI SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO,CENTRO ELETTRICITA' BARTOLUCCI,
VIA DEI MILLE 3/A
LIDO DI CAMAIORE,LU,IL COMPUTER DI VECOLI
LINA,V.LE COLOMBO 216
LIVORNO,DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASOLI 52
LIVORNO,FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA,COMPUTER SHOP, P.ZZA CURTATORE 103
LUCCA,CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO 26
LUCCA,L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI,
P.ZZA DEL SALVATORE 6
MASSA,LORENZETTI F., P.ZZA MERCURIO 26
MASSA,FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI 32
MONTERIGGIONI,SI,ELETTROMERCATO SRL,
VIA TOSCANA 6
MONTIGNOSO,MS,PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OLMI QUARRATA,PT,GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA,ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRANVIA 10
PONTASSIEVE,FI,TELERAMA, VIA PRAGA 10
PONTEDERA,PI,ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO,FI,VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA 15
SCANDICCI,FI,BELLANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 317
SIENA,ETRURIA DI PERINTI,V.LO DELLO SPORTELLO 13
SIENA,VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI 17

## MARCHE

ANCONA,ZIBALDONE, VIA GRAZIE 1
CAMERINO,MC,GAZZELLA GINA,
C.SO VITT. EMANUELE 51
FALCONARA M.,AN,MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO,PS,ANGELINI,VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO,PS,FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI 1/A
FERMO,AP,PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS,
VIA TRENTO NUNZI 72/74
MACERATA,CERQUETELLA PIERINO,
VIA SPALATO 126
PESARO,REAL CICOGNA,VIA BRANCA 69
S. BENEDETTO DEL TRONTO,AP,
IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI s.n.

## UMBRIA

DERUTA,PG,REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO,PG,VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAIROLI 29
PERUGIA,CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA,MEDIA ELECTRONIC IMPORT,
VIA PICCOL PASSO 107
TERNI,STEFANONI ERMINIO,
VIA CRISTOFORO COLOMBO 3

## ABRUZZO

L'AQUILA,RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO 213
PESCARA,PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO,CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO,CH,STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

## LAZIO

APRILIA,LT,GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO,FR,PETRACCONE, VIA PASCOLI 110
CASSINO,FR,ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO 20
CERVETERI,RM,VIDEO SHOP,
VIA SETTEVENE PAOLO 75
CIAMPINO,RM,COMPUTERTIME,
VIA COL DI LANA 11/15
CISTERNA DI LATINA,LT,S.E.C., VIA APPIA KM 54,3
CIVITAVECCHIA,RM,OTTICA FOTO BRUNO,
C.SO CENTROCELLE 32/A
CIVITAVECCHIA,RM,SAVINI VINCENZA,
C.SO MARCONI 35
FORMIA,LT,LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI,RM,M.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI,RM,BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA 12
LATINA,ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO 8
LATINA,VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO,RM, MASSIMILIANO E PIETRO
MANCINI SAS, VIA KENNEDY 100
NETTUNO,RM,ELETTRONICA MANCINI,
P.ZZA S. FRANCESCO 13
POMEZIA,RM,GOLDEN COMPUTER SRL,
VIA DANTE ALIGHIERI 74
POMEZIA,RM,COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI 1
RIETI,TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA,METROIMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA,CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA 4/A
ROMA,BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE 56
ROMA,CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI 277
ROMA,PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA,I MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA,MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/8
ROMA,MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI 4
ROMA,F.LLI PIER MATTEI & C.SNC, VIA APPIA 423
ROMA,CASA MIA, VIA APPIA NUOVA 146
ROMA,MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA 245
ROMA,SUPERGIOCATTOLI C/O CENTRO COMM.LE
CINECITTA' 2,
ROMA,GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA 424
ROMA,AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS,
VIA A. MARIO 38
ROMA,GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA,
VIA A. MENGHINI 83/5
ROMA,ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,CHOPIN, VIA CHOPIN 27
ROMA,COMPUSHOP, VIA NOMENTANA 265
ROMA,EASY DATA, VIA AMODEO 31/D
ROMA,DISCO POP, VIA G. CAPPONI 11
ROMA,F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI 2/A
ROMA,GIGI WATCH ELETTRONICA,
V.LE IPPOCRATE 25
ROMA,KYNDES, VIA AURELIA 387
ROMA,MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA,P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 489
ROMA,PAOLINI SNC, VIA PALINI 94
ROMA,PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA,R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA,R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA,SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPIA NUOVA 501/505
ROMA,VANGUARD ELETTRONIC,
P.LE PRENESTINO 16/19
ROMA,LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI 7
ROMA,CIMINI ANTON GIULIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA,DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA,GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VARO 15/19
ROMA,GIORNI GIOCATTOLI SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA,P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA 72
ROMA,STYL BABY, VIA TORREVECCHIA 100
ROMA,PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA,ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,UNION SHOP SAS,
V.LE REGINA MARGHERITA 9
ROMA,UNION SHOP SAS,
L.GO GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA,UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE 188
ROMA,UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA 19
ROMA,TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA 227
ROMA,FOTO FRANK, VIA DEI MILLE 26
ROMA,GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI 65
ROMA,ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO 1
ROMA,VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA 4/6
ROMA,CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA 12
ROMA,G. RICORDI & C., VIA G. CESARE 88
ROMA,G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA,FR,THE STORE,VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI,RM,A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOLITANA 134
TIVOLI,RM,SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO 35
VELLETRI,RM,KEYBIT,VIA PAOLINA 55
VITERBO,CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI 65

## CAMPANIA

AVELLINO,EREDI LANZETTA ALBERICO,
VIA CIRCONVALLAZIONE 71/G
AVERSA,CE,IOVINE ANTONIETTA,
VIA COSTANTINOPOLI 21/23
C/MARE DI STABIA,NA,IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA,NA,SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA,STR.COMUNALE S' SALVATORE
GRAGNANO,NA,PRIDAM SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO,SA,OFFISYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI,ODORINO SRL, L.GO LALA 22/AB
NAPOLI,SANTANIELLO SAS,
VIA SANTANNA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI,HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSALVO 191
NAPOLI,CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. 102
NAPOLI,MONDIAL GIOCATTOLI,
VIA DIOCLEZIANO 354
NAPOLI,DARVIN,GALLERIA UMBERTO I 79
NAPOLI,CIAN,GALLERIA VANVITELLI 32
NAPOLI,CASA MIA SAS,VIA F. CILEA 115
NAPOLI,LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI 158/162
NAPOLI,MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO 6
NAPOLI,GERARDI E FORTUNA,
V.LE KENNEDY 103/123
NAPOLI,VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE 16
PORTICI,NA,NUOVA INFORMATICA SHOP SAS,
VIA LIBERTA' 185/191
POSITANO,SA,NUOVA FOTOGRAFIA,
VIA PASITEA 158
QUALIANO,NA,VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS,
VIA ROSSELLI 52
S. GIORGIO A CREMANO,NA,TEMA SAS,
VIA VITTORE 153
SALERNO,EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI 20

## PUGLIA

ARADEO,LE,FOTO MARIO,VIA TRIPOLI 41
BARI,CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR 196
BARI,DISCORAMA, C.SO CAVOUR 99
BARI,DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI 17 C.D.E.
BARLETTA,BA,PAN CAL, VIA VITRANI 58
CASAMASSIMA,BA,GLOBO INTERNATIONAL,
BARI CENTRO
CASARANO,LE,DETTALGROSS D'AMICO,VIA POLA 2
CONVERSANO,BA,PUNTO 2000,
VIA S. LORENZO 47
FOGGIA,ALCATI DEMO SYSTEM,
VIA S. LORENZO 23
FOGGIA,ECI COMPUTER,VIA ISONZO 28
GRAVINA DI PUGLIA,BA,COPYPUGLIA,
VIA BARI 42/44
LECCE,MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE,LE,RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE 36
MARTINA FRANCA,TA,LEUCI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO,BA,IDEAL SOFT, C.SO ITALIA 92/94
TARANTO,ELETTROJOLLY, VIA ZARA 75
TARANTO,TECNOBIT, VIA PLATEJA 68/B
TARANTO,MONTERA, VIA CUGINI 49/A
TRIGGIANO,BA,BABY PARK SRL,
TANG. BARI SUD KM 810,200

## CALABRIA

CATANZARO,ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA,CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPEPI 71
REGGIO CALABRIA,GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

## SICILIA

CANICATTI',AG,CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. FICARRA s.n.
CATANIA,COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA,AZETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA,PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO 21
MESSINA,COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPRO 58
MISTERBIANCO,CT,CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORO 21-23-25
MODICA,RG,CARTOTECNICA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/Q
PALERMO,GALLERIA DEL GIOCATTOLO,
VIA NAPOLI 55
PALERMO,ELECTRON & C.SAS, VIA LINCOLN 197
PALERMO,CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO,SICI GIUOCA, VIA S. CIRO 23/A
RAGUSA,CENTRO DIDATTICO IBLEO,
VIA ROMA 110/114
TERMINI IMERESE,PA,CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE 24

## SARDEGNA

CAGLIARI,SARDA COMPUTING,
V.LE MONASTIR 155
CAGLIARI,REAL TIME, VIA CAVARO 21/B-C
ELMAS,CA,ELMARKET,
VIA DELL'ARMA AZZURRA 32
NUORO,CEN, VIA S. EMILIANO 51
OLBIA,SS,SKEMA ELETTRONICA SNC,
VIA ACQUEDOTTO 31
ORISTANO,ERRE DI DANCARDIO SNC,
VIA E CAMPANELLI 15
SASSARI,D.A.R.C. SNC, C.SO VICO 37
SASSARI,SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA 6
TORTOLI',NU,PORRA' SNC, VIA TEMPIO 10

# VENDITA PER CORRISPONDENZA

# GET READY!

☎ 051/948119
☎ 051/948251

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Mega Drive Pal | L. 250.000 |
| Mega Drive Scart | L. 250.000 |
| Mega CD Pal | L. 740.000 |
| Mega CD Scart | L. 680.000 |
| Mega CD Scart + Mega Drive Scart | L. 910.000 |
| Convertitore JAP/ITA | L. 25.000 |

**Cartucce Americane**

| | |
|---|---|
| D.J. Boy | L. 59.000 |
| Battle Squadron | L. 64.000 |
| Art Alive | L. 79.000 |
| Faerly Tale | L. 79.000 |
| King's Bounty | L. 79.000 |
| MS Pacman | L. 79.000 |
| Dark Caste | L. 84.000 |
| Marble Madness | L. 84.000 |
| Musha Aleste | L. 84.000 |
| Centurion | L. 89.000 |
| Devilish | L. 89.000 |
| Double Dragon | L. 89.000 |
| F22 Interceptor | L. 89.000 |
| Fatal Rewind | L. 89.000 |
| James Pond | L. 89.000 |
| John Madden 92 | L. 89.000 |
| Jordan VS. Bird | L. 89.000 |
| NHL Hockey | L. 89.000 |
| Road Rush | L. 89.000 |
| Super Off Road | L. 89.000 |
| The Immortal | L. 89.000 |
| Two Crude Dude | L. 89.000 |
| Batman | L. 94.000 |
| Desert Strike | L. 94.000 |
| Robocod | L. 94.000 |
| Abrams Battle Tank | L. 99.000 |
| Heavy Nova | L. 99.000 |
| Winter Challenge | L. 99.000 |
| Chuck Rock | L. 104.000 |
| Rolling Thunder 2 | L. 104.000 |
| Terminator 2 | L. 104.000 |
| Arcus Odyssey | L. 110.000 |

**Cartucce Giapponesi**

| | |
|---|---|
| Crack Down | L. 49.000 |
| Garnada | L. 49.000 |
| Assault Suit Leynos | L. 54.000 |
| Atomic Robokid | L. 54.000 |
| Hell Fire | L. 54.000 |
| Whip Rush | L. 54.000 |
| Alien Storm | L. 59.000 |
| Bonanaza Bros | L. 59.000 |
| Evil Girl | L. 59.000 |
| Jevel Master | L. 59.000 |
| Magical Hat Turbo | L. 59.000 |
| Out Run | L. 59.000 |
| Shkingo | L. 59.000 |
| Spider Man | L. 59.000 |
| Elemental Master | L. 64.000 |
| Magical Guy | L. 64.000 |
| Woody Boy | L. 64.000 |
| Darius 3 | L. 69.000 |
| Fantasia | L. 69.000 |
| Gaiares | L. 69.000 |
| Gynoug | L. 69.000 |
| Hunter Yoko | L. 69.000 |
| Legend of Raiden | L. 69.000 |
| Populous | L. 69.000 |
| Strider | L. 69.000 |
| Turbo Out Run | L. 69.000 |
| Wadona Forest | L. 69.000 |
| Sonic | L. 70.000 |
| Marvel Land | L. 74.000 |
| Mickey Mouse | L. 74.000 |
| Dino Land | L. 75.000 |
| Street of Rage | L. 75.000 |
| Badomen | L. 79.000 |
| Mercs | L. 79.000 |
| Senjo-No-Ohkam | L. 79.000 |
| Aereo Blaster | L. 84.000 |
| Alisia Dragon | L. 84.000 |
| Slime Word | L. 84.000 |
| Wonderboy 5 (Mega Drive NTSC) | L. 84.000 |
| Golden Axe 2 | L. 85.000 |
| Quackshot | L. 85.000 |
| Battle Mania (Mega Drive NTSC) | L. 89.000 |
| Chamaleon Kid | L. 89.000 |
| F1 Circus | L. 89.000 |
| F1 Gran Grand Prix | L. 89.000 |
| F1 Hero | L. 89.000 |
| Fighting Master | L. 89.000 |
| Ku-Ga | L. 89.000 |
| Rent a Hero | L. 89.000 |
| Steel Empire | L. 89.000 |
| Super Wars | L. 89.000 |
| Battle Ship Gomola | L. 94.000 |
| Midnight Resistance | L. 94.000 |
| Rolling Thunder 2 (Mega Drive Jap.) | L. 94.000 |
| Runark | L. 94.000 |
| Thunder Pro Wrestling | L. 94.000 |
| Zero Wings | L. 94.000 |
| Heavy Nova (CD) | L. 94.000 |
| Sol Feace (CD) | L. 94.000 |
| Eguzaru | L. 99.000 |
| El Viento | L. 99.000 |
| Dahna | L. 109.000 |
| Double Dragon 2 | L. 109.000 |
| Ernest Evans (CD) | L. 109.000 |

## SUPER FAMICOM

| | |
|---|---|
| Super Famicom Pal | L. 460.000 |
| Super Famicom + Scart-RGB | L. 450.000 |
| Convertitore USA/JAP. | L. 35.000 |

**Cartucce Americane**

| | |
|---|---|
| Hyper Zone | L. 99.000 |
| Baseball Simulator | L. 109.000 |
| D-Force | L. 109.000 |
| Home ALone | L. 109.000 |
| Pilot Wings | L. 109.000 |
| Super Bases Loaded | L. 109.000 |
| Super EDF | L. 109.000 |
| Super Mash TV | L. 109.000 |
| Chess Master | L. 114.000 |
| Final Fight | L. 114.000 |
| Hole in One | L. 114.000 |
| Jhon Madden Football | L. 114.000 |
| Joe & Mac | L. 114.000 |
| Paperboy 2 | L. 114.000 |
| PGA Tour Golf | L. 114.000 |
| PIT Fighter | L. 114.000 |
| RPM Racing | L. 114.000 |
| Sim City | L. 114.000 |
| Super Off Road | L. 114.000 |
| Super Tennis | L. 114.000 |
| Actraizer | L. 119.000 |
| Basket Ball | L. 119.000 |
| Bill Lambers | L. 119.000 |
| Castelvania 4 | L. 119.000 |
| Drakken | L. 119.000 |
| Lagoon | L. 119.000 |
| Rocketeer | L. 119.000 |
| Super WWF Wrestlemania | L. 119.000 |
| Final Fantasy 2 | L. 124.000 |
| True Golf Classic | L. 124.000 |
| Addams Family | TELEFONARE |
| Out of the World (Another World) | TELEFONARE |

**Cartucce Giapponesi**

| | |
|---|---|
| Astrolaiser | L. 99.000 |
| Area 88 | L. 105.000 |
| Hyper Zone | L. 105.000 |
| Super R-Type | L. 105.000 |
| Popoulus | L. 109.000 |
| Super Tennis | L. 109.000 |
| Darius Twin | L. 114.000 |
| Gradius 3 | L. 114.000 |
| Soul Blader | L. 114.000 |
| Final Fight | L. 119.000 |
| F-Zero | L. 119.000 |
| Mondey Jiro | L. 119.000 |
| Castelvania 4 | L. 120.000 |
| Dimension Force | L. 120.000 |
| Monkey Adventure | L. 120.000 |
| Raiden Densetsu | L. 120.000 |
| Sim Heart | L. 120.000 |
| Super EDF | L. 120.000 |
| Super Formation Soccer | L. 124.000 |
| Super Mario World | L. 124.000 |
| Thunder Spirit | L. 124.000 |
| Super Fire Pro Wrestling | L. 125.000 |
| Bubble Bobble | L. 129.000 |
| Dragon Slayer | L. 129.000 |
| Goemon the Worrior | L. 129.000 |
| Pilot Wings | L. 129.000 |
| Sim City | L. 129.000 |
| Super Chinese World | L. 129.000 |
| Zelda 3 | L. 129.000 |
| Zerota Densesu | L. 129.000 |
| Contra Spirit | L. 134.000 |
| Super Ghouls & Ghost | L. 134.000 |
| Super Adventure Island | L. 139.000 |
| F1 Exaust Heat | L. 140.000 |
| Lemmings | L. 140.000 |

## PC ENGINE

| | |
|---|---|
| PC Engine GT (Portatile) | L. 530.000 |

**Cartucce per PC Engine**

| | |
|---|---|
| Power Elevan | L. 69.000 |
| Final Soldier | L. 74.000 |
| R-Type | L. 74.000 |
| Vigilante | L. 74.000 |
| Cyber Core | L. 79.000 |
| Dragon EGG | L. 79.000 |
| Power Golf | L. 79.000 |
| Darius Plus | L. 84.000 |
| Doreamon | L. 84.000 |
| Operation Wolf | L. 84.000 |
| Show Momotarol | L. 84.000 |
| Son Son 2 | L. 84.000 |
| The Adventure Boy 2 | L. 84.000 |
| Adventur of Chris | L. 89.000 |
| Adventure Island | L. 89.000 |
| Fighting Run | L. 89.000 |
| Gradius | L. 89.000 |
| Hatris | L. 89.000 |
| Hero Agedama | L. 89.000 |
| Hit The Ice | L. 89.000 |
| Honey Sky | L. 89.000 |
| PC Kid 2 | L. 89.000 |
| Salamander | L. 89.000 |
| Toy Shop Boy | L. 89.000 |
| Tricky | L. 89.000 |
| TV Sport Football | L. 89.000 |
| Crazy car racing (CD) | L. 94.000 |
| Fighting Street (CD) | L. 94.000 |
| Pomping World (CD) | L. 94.000 |
| Jackie Chan | L. 95.000 |
| Magical Chase | L. 95.000 |

## GAME GEAR

| | |
|---|---|
| Game Gear | L. 240.000 |

**Cartucce per Game Gear**

| | |
|---|---|
| Head Buster | L. 44.000 |
| Ax Blatter | L. 49.000 |
| Columns | L. 49.000 |
| Gear Stadium | L. 49.000 |
| Golby | L. 49.000 |
| House of Tarot | L. 49.000 |
| Kinetik | L. 49.000 |
| Out Run | L. 49.000 |
| Pengo | L. 49.000 |
| Wall of Berlin | L. 49.000 |
| Forbidden City | L. 54.000 |
| Mappy Land | L. 54.000 |
| Monaco GP | L. 54.000 |
| Ninja Gaiden | L. 54.000 |
| Squeek | L. 54.000 |
| Woody Pop | L. 54.000 |
| Baseball | L. 59.000 |
| GG Shinoby | L. 59.000 |
| Sonic | L. 59.000 |
| Super Golf | L. 59.000 |
| Champion Boxing | L. 64.000 |
| Donald Duck | L. 64.000 |
| Fray | L. 64.000 |
| G-Loc | L. 64.000 |
| Hally Wars | L. 64.000 |
| Magical Guy | L. 64.000 |
| Wonder Boy 2 | L. 64.000 |
| Aleste | L. 69.000 |

## NEO GEO

| | |
|---|---|
| Neo Geo NTSC | L. 640.000 |
| Neo Gem PAL | L. 690.000 |
| Cartucce Neo Geo a partire da | L. 220.000 |

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

**GET READY!**
*di Andrea Geraci*

**Vendite per corrispondenza:**
Tel. 051/948119-948551
P. IVA 01517331201
COD. FISC. GRCNDR68M11Z315G

**Orario di apertura:**
9.30-13.30/14.30-19.30
Dal Lunedì al Sabato

**Condizioni di vendita:**
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA spedizioni a mezzo posta o mezzo corriero espresso.

Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

"La giornata più sprecata
è quella trascorsa senza ridere"
(Chamfort)

Non fate come le giraffe che hanno sempre la testa tra le nuvole, o come i gorilla che frequentano solo gente del loro orango: le anteprime di GP sono il giusto rimedio al buco dell'ozono, alla violenza televisiva e alle sentenze di Zia Marisa...

## MEGADRIVE

Il platform game dell'anno, in attesa di *Sonic the Hedgehog II*, potrebbe essere *Kid Chameleon* realizzato sempre dagli esperti della Sega, che presenta un'interessante novità: raccogliendo i cappellini o le maschere che il vostro personaggio incontrerà nel corso del suo lunghissimo viaggio (100 livelli!) potrete cambiare identità, assumendo ora le vesti di un maniaco assassino alla Venerdì 13, ora i panni di un Samurai assetato di sangue... Il titolo ha riscosso un enorme successo in Japone, quindi potete star certi di trovare una super recensione nei prossimi numeri di Game Power.

Esteticamente somiglia moltissimo a *Thunderforce III*, ma sarà addirittura più vario e difficile, almeno secondo i programmatori di *Battlewings* (*Steel Empire* in Giappone), cioè il team della Sage's Creation. Si tratta di un super spara-e-fuggi costituito da otto livelli a scorrimento orizzontale, caratterizzato da un'assoluta overdose di power-up, mostri finali e ondate nemiche. Il titolo sarà disponibile su cartuccia (8 megabit) ad aprile.



In attesa di vedere l'attesissimo *Dracula* di Francis Ford Coppola (ora impegnato a girare un film sull'immortale Pinocchio di Collodi) sul grande schermo, ci possiamo consolare (non so se avete colto il doppio senso, NdArcangelo Natali) con *Vampire Killer* (Razorsoft): sfruttando le avventure che hanno reso celebre la saga di *Castlevania* su NES e Super NES, ci troveremo catapultati in Transilvania, dove dovremo affrontare e possibilmente sconfiggere i discendenti del tenebroso Conte Dracula e i suoi scagnozzi (zombi, vampiri e mostri vari) attraverso 13 livelli di un arcade/adventure molto interessante.

Concludiamo con l'attesissimo *David Robinson's Supreme Court*, una "suprema" simulazione di pallacanestro della Sega, attesa per maggio. La novità è costituita dalla prospettiva, che non è né orizzontale, né verticale, ma... obliqua. Cinque giocatori potranno prendere parte al campionato di basket più bello del mondo, l'NBA, e nel contempo assistere alle interviste a David Robinson o alle telecronache dei cronisti, in perfetto stile Cinemaware. Il gioco occupa solo 4 megabit, ma dalle prime schermate sembra veramente cenobitico.

## NON MI ROMPERE LE BALLISTIC

La Accolade è insieme a Electronics Arts, Microprose, Mindscape, Sierra e Origin una delle software house americane più quotate. Nota soprattutto per la sua precedente produzione di giochi per home e personal computer, la Accolade ha recentemente stipulato una serie di accordi con Sega e Nintendo per lo sviluppo di software per console. I primi titoli stanno finalmente arrivando e non sembrano niente male.

## WINTER CHALLENGE

Ricordate i giochi multi-evento sportivi della Epyx? La Ballistic ci propone otto simulazioni mozzafiato: cross-country, salto con gli sci, slalom, pattinaggio, biathlon, bob, discesa libera e slittino. Grafica ed effetti sonori digitalizzati, possibilità di partecipare alla coppa del mondo fino a 10 giocatori, replay... Non manca proprio nulla. Vai così, Alberto!




## DOUBLE DRAGON

È recentemente uscito *Double Dragon II*, che non ha nulla a che fare con questo titolo della Ballistic: evitatelo assolutamente! È scattosissimo, lento e noioso. Ben diverso si presenta *Double Dragon*,

uno dei videogiochi più radicali della storia. Marion, la vostra ragazza (no, non la mamma di Ricky Cunningham in *Happy Days*!) è stata rapita dal cattivone di turno, tale Shadow Boss e tocca a te, Billy, insieme al tuo migliore amico, salvarla. Allora era quasi originale ed ha lanciato la moda dell'interazione con il fondale (armi, scale ecc.) A momenti, su Megadrive.

## TEST DRIVE II

Una simulazione mitica (uscita ai tempi per Amiga e C64) che è arrivata al terzo episodio. Graficamente molto appariscente, anche se forse un po' ripetitiva. *Test Drive* ha settato nuovi standard di realismo videoludico. Guidare una delle automobili più veloci (e costose) del mondo non è più solo un sogno: preferite una Porsche 959 o una Lamborghini Diablo? Io andrei sul classico, vada per una Ferrari Testarossa. Numerosissimi livelli, 3 ambientazioni diverse (città, montagne e deserto), 8 Mbit di memoria... Non dimenticate di fare la benzina, però!



## SUPER OFF ROAD

Questo clone di *Super Sprint* è in uscita anche per Super NES, ma sotto un'etichetta diversa. A bordo di un super fuoristrada dovrete portare a termine sedici super percorsi, vincendo possibilmente, contro altre tre super macchinette avversarie. Non mancano super power-up e super bonus vari che servono a potenziare la vostra già super vettura. La super gara è aperta fino a 4 super giocatori. O super ora o super mai più (che super p***e, NdR)..

# SUPER NES

Ecco un gioco che da solo potrebbe spingervi a comprare un Super NES: *Contra IV -the Alien Wars -*, recentemente uscito in America riscuotendo un grande successo. La Konami ha realizzato l'ennesimo seguito a quel fantastico *Contra* uscito diversi anni fa al bar e noto in Europa con il nome di *Gryzor*, convertito successivamente per tutte le console della Nintendo e per gli home computer più affermati. La terra è ormai caduta, gli alieni dominano incontrastati e l'estinzione del genere umano sembra ormai una formalità, ma ecco che due valorosi mercenari decidono di intervenire per scacciare l'odiato alieno. La struttura di gioco ricorda moltissimo *Cyber Lyp* della SNK per Neo Geo, che a sua volta si ispirava a *Forgotten World* della Capcom. Sei livelli di grafica massicciamente eccezionale, sonoro spettacolare e giocabilità intensa po-



# GAME BOY

La Ballistic ha presentato due super giochi che, nonostante l'età, non hanno smesso di entusiasmare giocatori vecchi e nuovi. *Missile Command* è un classico: dovrete difendere sedici città (New York, Parigi, San Francisco, Mosca, Sidney, Il Cairo, Londra, ecc) dal conflitto atomico. Missili, satelliti impazziti, aerei nemici faranno il possibile per distruggere edifici e palazzi, ma utilizzando potentissimi raggi laser potrete evitare l'olocausto.
*Asteroids* è ancora più classico: pur essendo uno dei videogiochi più datati della storia, non sfigura assolutamente di fronte a prodotti più recenti. Distruggere meteoriti forse non potrà sembrare il massimo della vita, ma dopo la prima partita, non sarete più in grado di staccarvi dal vostro Gameboy. Chris Bankston, il realizzatore del gioco, ha commentato "Sembra massiccio, suona massiccio... Ma non è affatto diventato più facile da giocare". Ringraziamo Chris per il suo intelligentissimo parere e prepariamoci all'Hyperwarp.
Entrambi i giochi, la cui uscita è attesa per il mese prossimo, pur mantenendo intatto il fascino dell'originale sono stati arricchiti con varianti e sorprese che non vi riveleremo mai...







## DAYS OF THUNDER

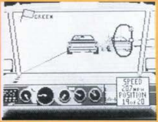
Innanzi tutto una cattiva notizia, che certamente deluderà le rappresentanti del gentil sesso: Tom Cruise non è in regalo con il gioco, come molti si aspettavano. In compenso *Days of Thunder*, il gioco è finalmente disponibile anche per il piccolo di casa Nintendo, dopo una sfortunata apparizione su NES (il gioco era, in effetti, pietoso). Ci auguriamo che su questo formato possa riscuotere più successo. Realizzato dalla Argonaut Software per la Mindscape, *Days of Thunder* occupa 1 Megabit di memoria, ed è, sostanzialmente, una simulazione automobilistica. All'inizio del gioco potrete settare parametri quali percorso, numero giri, gara singola o campionato d'America. I percorsi disponibili sono 5 (Daytona, Phoenix, Atlanta, Michigan,

trebbero rendere *Contra IV* il miglior gioco mai apparso per Super NES... E siamo solo agli inizi...



## SUPER SOCCER CHAMP (TAITO)

È appena iniziata l'era delle simulazioni calcistiche a scorrimento orizzontale. Oltre al già annunciato *Tecmo World Cup* per Megadrive in uscita, dobbiamo registrare la recente conversione della Taito, appunto *Super Soccer Champ*. Otto squadre (Italia, Usa, Giappone, Brasile, Argentina, Olanda, Germania e Inghilterra) partecipano alla Coppa del Mondo. Non mancano calci di rigore, punizione, ammonizioni, espulsioni (ci sono perfino risse e pestaggi) senza contare grafica digitalizzata e effetti sonori da stadio. Per uno, due giocatori, *SSC* è atteso per il mese prossimo.




Miami). Prima della gara vera e propria è possibile effettuare le qualificazioni o dare l'ultima controllatina al motore. La prospettiva è alla *Test Drive*, cioè dalla cabina di pilotaggio. *Days of Thunder* (I giorni di tuono) sembra abbastanza veloce, ma per la recensione completa vi rimandiamo al mese prossimo.

# La NOVITÀ DAL GIAPPONE

La produzione di videogiochi giapponese per Super Famicom sembra ormai inarrestabile, e nei prossimi mesi verremo letteralmente sotterrati da una miriade di titoli. Vi presentiamo una breve selezione dei titoli più interessanti:

| TITOLO | SOFTWARE HOUSE | GENERE |
|---|---|---|
| *Thunder Spirits* | Toshiba | sparatutto |
| *Super Cup Soccer* | Human | sportivo |
| *Dungeon Master* | JVC | gioco di ruolo |
| *Ultima VI* | Pony Canyon | gioco di ruolo |
| *Super Nova* | Copia System | sparatutto |
| *Nosferatu* | Seta | arcade |
| *F1 GP* | Video System | sportivo |
| *Sim Earth* | Imagineer | gestionale |
| *Magic World* | Sage's Creation | gioco di ruolo |
| *Super Aleste* | Toho | sparatutto |
| *Mother II* | Nintendo | gioco di ruolo |
| *Street Fighter II* | Capcom | picchiaduro |
| *Exhaust Heat* | Seta | sportivo |
| *Nobunaga's Ambition* | Koei | wargame |
| *Hero Wars* | Banpresto | arcade |
| *Super F1 Hero* | Valie Sim | sportivo |
| *Paris-Moscow Marathon* | Meldac | sportivo |
| *Dyna Wars* | Irem | arcade |
| *Hat Trick Hero* | Taito | sportivo |
| *Magic Sword* | Capcom | arcade |
| *Romancing Saga* | Square | gioco di ruolo |
| *STG* | Athena | sparatutto |
| *Top Racer* | Kemco | sportivo |
| *Sword of Hiryu* | Culture Brain | arcade |
| *Dragon Quest V* | Enix | gioco di ruolo |
| *Glory of Hercules* | Data East | arcade |
| *Super Bases Loaded II* | Jaleco | sportivo |
| *Metal Jacket Police* | Atlus | arcade |

Altri titoli attesi sono *Double Dragon*, *Tolkien's World*, *Wizardy V*, *Super Pinball* e *F1 Racing* (entrambi della Naxat), *Solstice II*: tutti i giochi citati sono attesi entro giugno.

## ALIEN III
### (MEGADRIVE e GAME GEAR)

L'incubo di Ripley non è finito: gli Alieni non sono stati sconfitti e sono tornati decisi a obliterare dall'universo la razza umana. Ma voi non lo potete permettere, vero? Armati quindi di laser, mega-lanciafiamme e lancia-granate, vi ritroverete coinvolti in un'epica battaglia che potrebbe costare caro non solo a voi ma all'intera razza umana. Corridoi metallici, laboratori sinistri e macelli sono l'allegrissimo ambiente bazzicati da Ripley e dagli Alieni, come vedremo anche nell'attesissimo film della Twentieth Century Fox, che uscirà negli Usa tra un paio di mesi. *Alien III the videogame* farà la sua apparizione su Megadrive e Game Gear a Maggio e non sembra davvero niente male. Sempre un po' di più Arena ti dà... Una versione è attualmente in fase di sviluppo anche per Super NES.

# GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

**Nintendo**
**ENTERTAINMENT SYSTEM™**




Original Nintendo Seal of Quality ™

Un elfo, un mago, una valkyria e un guerriero sono rimasti intrappolati in una serie di labirinti popolati da mostri, invitanti tesori e passaggi segreti. Tu solo, armi alla mano, puoi immobilizzare i loro temibili nemici e far ritrovare agli sfortunati avventurieri l'agognata uscita.

Scalda i motori e competi con i più grandi piloti di automobili da corsa sui circuiti più prestigiosi del mondo: DAYTONA BEACH, ATLANTA, PHOENIX e altri ancora. Stai all'erta perchè i tuoi sfidanti sapranno mettere a dura prova tutta la tua abilità di campione!

MINDSCAPE INC

TOYS ® LEADER



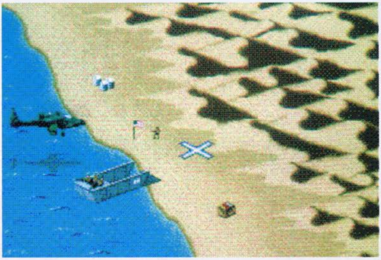
**IN ESCLUSIVA DA:** LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

# DESERT STRIKE - RETURN TO THE GULF

## MEGADRIVE

Il Saddam di turno ha deciso di fare scoppiare la terza guerra mondiale. Un corpo di spedizione americano viene inviato nel deserto per impedirglielo. Protagonisti dei duri scontri che subito si accendono sono gli elicotteri dei marines. *Return to the Gulf* è il nuovo sparatutto per Megadrive della EA. L'azione si svolge in un abbastanza inedito campo di battaglia in 3D isometrico. Il nostro elicottero è naturalmente armato con armi ed equipaggiamenti estremamente sofisticati. Prima dell'inizio di ogni missione riceviamo un "briefing" sul compito che ci attende, insieme all'opportunità di scegliere il copilota che ci accompagnerà durante il volo. Ci sono diversi uomini tra i quali scegliere, ognuno dotato di abilità particolari e di punti deboli; la scelta deve essere quindi effettuata tenendo in mente le priorità della missione.

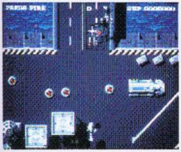
L'azione si annuncia frenetica. Alla EA garantiscono che non ci saranno momenti di pausa tra una sparatoria e l'altra. Il giocatore avrà la possibilità di scegliere tra tre differenti metodi di controllo, dal più realistico al più "giocoso". La missione inizia con l'elicottero che decolla da un'unità della marina in navigazione al






***(Sopra) La definizione grafica del paesaggio sarà estremamente curata***
***(Sx) Due delle possibili viste***





largo della costa. Presto inizieranno ad apparire i primi avversari. Il "parco nemici" include uomini armati con fucili mitragliatori, lanciamissili, bunker, carri armati, autoblindo ed in generale tutti i gadget del moderno campo di battaglia. Il copilota assiste nell'uso delle armi e dell'equipaggiamento di bordo. Questo include un utilissimo gancio legato a una fune con il quale possiamo recuperare a bordo del mezzo soldati amici dispersi oltre le linee nemiche, prigionieri di guerra ed equipaggiamento addizionale. Il gioco non difetta di un forte elemento strategico. Le missioni sono legate l'una all'altra ed i risultati di ciascuna di esse influenzeranno quelle successive. Tra le cose da fare ci saranno la distruzione di un campo di concentramento (con successiva liberazione dei prigionieri), l'attacco a una fabbrica di armi biologiche, la ricerca delle rampe dei famigerati SCUD e la cattura di alcuni scienziati nemici. Alla EA si sono preoccupati di garantire varietà al gioco e di non trasformarlo in un comune "fuggi e distruggi"

. La versione per Megadrive sarà disponibile per la tarda primavera mentre la EA sta già pianificando una conversione per computer 16-bit.

# CORRIERE DEI VIDEOGAMES

Le troverete da 'Joystic fun'
**TUTTE LE NOVITÁ A 16 BIT**






## UN NUOVO SHOP

### PER IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

*A Milano in V. Lorenteggio 38, dal 16 Marzo*



Dal 16 marzo, in via Lorenteggio , 38 a Milano, è aperto un nuovo negozio dedicato a tutti gli appassionati di computers e video-giochi. Il suo nome "JOYSTICK FUN" spiega già il carattere ludico e di intrattenimento che i titolari, Maria e Davide gli hanno attribuito. Qui potrete trovare la gamma Commodore (AMIGA-C64), i Pc compatibili IBM, le console (SEGA-MEGADRIVE, SUPERFAMICOM, GAMEBOY, GAME-GEAR...) e in più una miriade do accessori e software dedicato; il tutto naturalmente ai migliori prezzi che il mercato possa offrire. Davide grazie ad una lunga milizia nel campo informatico ed a una vera passione per i videogames, vi sarà di aiuto per qualsiasi delucidazione.

**L'orario d'apertura del negozio è dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 15.00 alle 19.30, dal lunedì pomeriggio al sabato.**

*Osservatorio*

## Il successo dei tascabili

*Quante volte vi sarà capitato durante i lunghi interminabili viaggi in treno o in autobus di non sapere come far passare il tempo senza annoiarvi??? Ora il problema può dirsi risolto grazie alle nuove tecnologie giapponesi che hanno portato in Italia i "TASCABILI del divertimento". Si tratta di piccolissime Consoles, dotate di schermi LCD in bianco e nero e a colori, che tranquillamente possono essere portate nella tasca del vostro giubbotto o anche nella vostra personale 24 ore. Gameboy, GameGear, PC Engine GT, hanno ormai invaso il nostro Paese, portando con loro centinaia di appassionanti video-games. A voi la scelta ora su come "divertirvi" senza più annoiarvi!.*

### IL COMPUTER CONQUISTA TUTTI

## IL SUCCESSO DI AMIGA E PC

*Per giocare e lavorare*

I computers della serie Amiga e PC compatibili stanno riscuotendo nel mercato italiano successo veramente notevole. L'esplosione delle vendite osservata nel periodo natalizio testimonia quanto il computer sia ormai diventato un oggetto quasi indispensabile per la famiglia media italiana. Ma perchè "AMIGA"????? Il successo della macchina Commodore dipende da 3 semplice fattori: 1) Il prezzo 2) La qualità 3) Il software. É una macchina versatile che da un lato può trovare spazio anche in una piccola azienda, sia per compiti di tipo amministrativo che per applicazioni grafiche, e l'Amiga si distingue soprattutto per la ricchezza e l'alta qualità del software esistente nel campo della videotitolazione professionale. In famiglia invece è altrettanto utile per bambini e ragazzi per l'ampia dotazione di software didattico e di giochi. La gamma Amiga anche in relazione ai diversi tipi di utente cui è destinata spazia dall'economico A500, più adatto per l'utenza domestica giocosa e per le prime esperienze con software applicativo, al più sofisticato A2000 fino all'Amiga 3000, che per prestazioni è paragonabile ai più blasonati Pc 386 o agli ultimi Machintosh. I Pc compatibili stanno anch'essi guadagnando enorme terreno specie se si considera che con una cifra intorno al milione e mezzo si acquista un computer in grado di soddisfare tanto il professionista quanto l'hobbista. La ricchezza di software esistente ed in via di sviluppo, soprattutto la grande disponibilità di pacchetti italiani, fanno dei pc compatibili un ottimo acquisto per tutti. Ormai nelle case degli italiani medi si sentirà accanto alla classica frase "Hai preparato il caffè???" la nuova esclamazione "Presto accendi il computer!!".










## IL PC RICONOSCE LA TUA VOCE

*La Sound Master II è una delle migliori schede sonore dell'ultima generazione. Viene fornita già accessoriata di amplificatore, cuffia, microfono, interfaccia e cavi midi. Si differenzia dalla folta concorrenza per alcune caratteristiche che la rendono innovativa nel panorama sempre più affermato del multimediale. Col semplice bypass dell'altoparlante del Pc consente di udire un suono piacevole e naturale anche con giochi sprovvisti di drivers per schede sonore. L'ampio corredo software consente di trasformare il Pc in un potente registratore di voce, musica ed effetti sonori che salvati su files possono poi essere riascoltati. Non potendo descrivere in dettaglio tutte le caratteristiche di questa scheda citerò la più originale, che consente di impartire gli ordini ai programmi (CAD, fogli elettronici, word processors) attraverso la voce dopo aver insegnato al computer a riconoscerla. Da citare anche il programma Lyra dotato di interfaccia grafica, che fornisce musica MIDI di elevato livello e consente la notazione oltre che da tastiera o mouse anche da MIDI.*



JOYSTICK fun



*presenta*

## MEGADRIVE

**CONSOLE + 4 GIOCHI**
**SUPER OFFERTA £ 350.000**

**ACCESSORI**
- MEGADRIVE CONVERTER
- ARCADE POWER STICKS
- JOYSTICK PRO 1
- JOYPAD PRO 2
- JOYPAD SEGA
- MEGA BECKUP
- MAGIC DRIVE
- MEGA CD

MEGA CD



**VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI DA L. 49.000**

ARCADE POWERSTICK



PRO 1





MAGIC DRIVE

JOYSTICK fun

## SOFTWARE NEWS

**MEGADRIVE**
- NEW TENNIS
- CRUDE BUSTER
- JUJU LEGEND
- TECMO WORLD CUP
- WANNY WANY WORLD

**SUPER FAMICON**
- TOP RACER
- FI EXHAUST HEAT
- SOUL BLADER
- WONDERBOY
- CONTRA SPIRITS

**GAMEBOY**
- PRINCE OF PERSIA
- KICK OFF
- DAYS OF THUNDER
- FIVE VS FIVE
- ASTEROIDS

**GARE GEAR**
- ALESTE
- NINJA GAIDEN
- SONIC
- DONALD DUCK
- SPACE HARRIER

## SUPER FAMICOM

**SUPER FAMICOM**
+ 2 joypad
+ alimentatore
+ 1 gioco
**SUPER OFFERTA**



**ACCESSORI**
- JB KING JOYSTICK
- ASCII JOYPAD
- SUPER MAGICOM







## GAMEBOY



**ACCESSORI**
- LIGHT BOY
- CARRY CASE
- GAME BAG
- BATTERY PACK
- ILLUMINATOR
- 4 PL. ADAPTOR

SUPER OFFERTA

## GAME GEAR



SUPER OFFERTA

**ACCESSORI**
- MASTER GEAR CONVERTER
- BIG WINDOW
- BATTERY PACK
- LINK CABLE

JOYSTICK fun

*La tua oasi del divertimento*

Via Lorenteggio, 38 Cap. 20146 Milano
Tel. 02/48952821 - Fax 02/48952819

# NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

**UNICA SEDE IN ITALIA**

Aperto il Sabato
Chiuso il Lunedì
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

## Vendita per Corrispondenza in tutta l' Italia. Evasione ordini nelle 24 ore successive.

## GIOCHI MEGA DRIVE

| | | |
|---|---|---|
| 688 ATTACK SUB | L. | 119.000 |
| A. PALMER T. GOLF | L. | 99.000 |
| ABRAMS B. TANK | L. | 119.000 |
| AEREO BLASER | L. | 89.000 |
| AFTER BUNNERII | L. | 89.000 |
| AIR DRIVER | L. | 89.000 |
| ALEX KIDD: E. CASTLE | L. | 69.000 |
| ALIEN STORM | L. | 69.000 |
| ALTERED BEAST * | L. | 39.000 |
| ARROW FLASH * | L. | 39.000 |
| ART ALIVE | L. | 89.000 |
| BATMAN | L. | 79.000 |
| BATTLE GOLFER * | L. | 39.000 |
| **BATTLE MANIA** | **TELEFONARE** | |
| BEAR KNUCKLE | L. | 79.000 |
| BEAST WRESTLER | L. | 129.000 |
| BLOCK OUT | L. | 69.000 |
| BONANZA BROTHERS * | L. | 49.000 |
| BUDOKAN | L. | 99.000 |
| BUK RODGER'S | L. | 119.000 |
| BURNING FORCE * | L. | 39.000 |
| BUSTERS DOUGLAS | L. | 79.000 |
| CALIFORNIA GAMES | L. | 119.000 |
| CENTURION | L. | 89.000 |
| COLUMNS | L. | 89.000 |
| COMMANDO II | L. | 89.000 |
| CRACK DOWN * | L. | 39.000 |
| CYBER BALL | L. | 89.000 |
| DAHNA | L. | 109.000 |
| DAIMAKAIMUVA | L. | 89.000 |
| DANGEROUS SEED | L. | 49.000 |
| DARK CASTLE | L. | 119.000 |
| DARWIN 4081 * | L. | 39.000 |
| DECAPATTACK | L. | 85.000 |
| DEVIL CRASH | L. | 99.000 |
| DICK TRACY * | L. | 49.000 |
| DINO LAND | L. | 79.000 |
| DJ BOY * | L. | 39.000 |
| DONALD DUCK | L. | 79.000 |
| DOUBLE DRAGON II | L. | 119.000 |
| DYNAMITE DUKE | L. | 89.000 |
| E. SWAT * | L. | 49.000 |
| E.A. HOCKEY | L. | 99.000 |
| EL VIENTO | L. | 109.000 |
| ELEMENTAL MASTER | L. | 69.000 |
| F1 CIRCUS | L. | 99.000 |
| F1 GRAND PRIX | L. | 109.000 |
| F22 INTERCEPTOR | L. | 89.000 |
| FAERY TALE | L. | 99.000 |
| FANTASIA WALT DISNEY | L. | 79.000 |
| FANTASY SOLDIER | L. | 109.000 |
| FATAL LABYRINTH | L. | 99.000 |
| FATAL REWIND | L. | 99.000 |
| FIGHTING MASTER | L. | 89.000 |
| FINAL BLOW | L. | 89.000 |
| FIRE SHARK | L. | 89.000 |
| FLICKY | L. | 89.000 |
| FORGOTTEN WORLDS | L. | 69.000 |
| GAIN GROUND * | L. | 39.000 |
| GHOSTBUSTERS * | L. | 49.000 |
| GHOULS AND GHOST | L. | 89.000 |
| GOLDEN AXE I * | L. | 49.000 |
| GOLDEN AXE II | L. | 89.000 |
| GRANADA * | L. | 39.000 |
| GYNOUG | L. | 69.000 |
| HARD DRIVIN | L. | 89.000 |
| HELLFIRE * | L. | 39.000 |
| HERZOG ZWEI * | L. | 49.000 |
| HUNTER YOKO | L. | 59.000 |
| ICE HOCKEY | L. | 99.000 |
| INSECTOR X * | L. | 39.000 |
| INTERCEPTOR EFDIS | L. | 99.000 |
| J. MONTANA FOOTBALL II | L. | 99.000 |
| J. MADDEN FOOTBALL | L. | 89.000 |
| JAMES POND | L. | 79.000 |

## TUTTI I GIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI FUNZIONANO ANCHE SU CONSOLE EUROPEA MEDIANTE ADATTATORE EURO/JAPAN

| | | |
|---|---|---|
| JEWEL MASTER | L. | 79.000 |
| JOE MONTANA | L. | 89.000 |
| JHON MADDEN | L. | 89.000 |
| JUJU LEGEND | L. | 89.000 |
| K.O. BOX | L. | 79.000 |
| KINGS BOUNTY | L. | 89.000 |
| KLAX | L. | 79.000 |
| LAKERS Vs CELTIC | L. | 79.000 |
| LAST BATTLE | L. | 79.000 |
| LEGEND OF NINJA BURAI | L. | 99.000 |
| LEGEND OF RAIDEN | L. | 79.000 |
| LEYNOS * | L. | 39.000 |
| M.L. HOCKEY | L. | 89.000 |
| MAGICAL HAT * | L. | 39.000 |
| MARBLE MADNESS | L. | 109.000 |
| MERCS II | L. | 99.000 |
| MERCS | L. | 89.000 |
| MICKEY MOUSE | L. | 69.000 |
| MIDNIGHT RESISTANCE | L. | 99.000 |
| MOONWALKER | L. | 89.000 |
| MRS. PACMAN | L. | 79.000 |
| MYSTIC DEFENDER | L. | 89.000 |
| ONSLAUGHT | L. | 79.000 |
| OUT RUN * | L. | 49.000 |
| PACMANIA | L. | 99.000 |
| PAPER BOY | L. | 99.000 |
| PGA GOLF | L. | 99.000 |
| PHANTASY STAR III | L. | 139.000 |
| PHELIOS * | L. | 39.000 |
| **PITFIGHTER** | **L.** | **99.000** |
| POPOLOUS | L. | 79.000 |
| QUACK SHOT | L. | 79.000 |
| RASTAN SAGA 2 | L. | 59.000 |
| RENT A HERO | L. | 89.000 |
| REVENGE OF SHINOBI | L. | 99.000 |
| RINGS OF POWER | L. | 99.000 |
| ROAD RUSH | L. | 99.000 |
| ROBOCOD | L. | 99.000 |
| ROLLING THUN 2 | L. | 109.000 |
| S. VOLLEYBALL | L. | 69.000 |
| S. AIR WOLF | L. | 89.000 |
| S. SHINOBI | L. | 79.000 |
| **S. TENNIS** | **TELEFONARE** | |
| SD VARIS | L. | 99.000 |
| SHADOW DANCER | L. | 89.000 |
| **SHADOW OF THE BEST** | **L.** | **119.000** |
| SHANGAI III | L. | 99.000 |
| **SHININIG FORCE** | **TELEFONARE** | |
| SHINING IN THE DARKNESS | L. | 119.000 |
| SONIC | L. | 69.000 |
| SPACE ARRIER II | L. | 89.000 |
| SPACE INVADERS | L. | 79.000 |
| SPEEDBALL 2 | L. | 89.000 |
| SPIDERMAN | L. | 69.000 |
| STAR CONTROL | L. | 109.000 |
| STARFLIGHT | L. | 99.000 |
| **STEEL EMPIRE** | **TELEFONARE** | |
| **STORM LORD** | **L.** | **99.000** |
| STREET OF RAGE | L. | 79.000 |
| STRIDER | L. | 69.000 |
| SUPER FANTASY ZONE | L. | 119.000 |
| SUPER HANG ON | L. | 69.000 |
| SUPER HYDLIDE | L. | 79.000 |
| SUPER LEAGUE | L. | 79.000 |
| SUPER MASTER GOLF | L. | 89.000 |
| SUPER MONACO GP | L. | 79.000 |
| SUPER REAL BASKETBALL | L. | 79.000 |
| SUPER T. BLADE | L. | 69.000 |
| SWORD OF SODAN | L. | 89.000 |
| SWORD OF VERMILLION | L. | 109.000 |
| T. BEAST WARRIOR | L. | 129.000 |

## *OFFERTA:* PER CHI ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA, SCONTO 10% SU TUTTE TRE

| | | |
|---|---|---|
| **T. PRO WRESTLING** | **TELEFONARE** | |
| TAIHEKI | L. | 119.000 |
| TARGHAN | L. | 69.000 |
| TASK FORCE AIR | L. | 119.000 |
| TECNHO COP | L. | 119.000 |
| TETRIS | L. | 69.000 |
| THE IMMORTAL | L. | 99.000 |
| THUNDERFORCE II | L. | 69.000 |
| THUNDERFORCE III | L. | 189.000 |
| **TOM SAM & ERALD** | **L.** | **99.000** |
| TOKI | L. | 99.000 |
| TOMMY LA SORDA | L. | 99.000 |
| **TURBO OUTRUN** | **TELEFONARE** | |
| TRAMPOLINE TERR | L. | 79.000 |
| TRUXTON | L. | 69.000 |
| TURRICAN | L. | 89.000 |
| TWIN HAWKS | L. | 99.000 |
| UNDEADLINE | L. | 109.000 |
| VERVTEX | L. | 59.000 |
| WANI WANT WORLD | L. | 89.000 |
| WAR SONG | L. | 119.000 |
| WHIPE RUSH | L. | 39.000 |
| WOLF IN BATTLE FIELD II | L. | 89.000 |
| WONDER BOY II LAND | L. | 89.000 |
| WONDER BOY IN M. LAND | L. | 89.000 |
| WORDNER FOREST * | L. | 49.000 |
| WORLD CUP SOCCER | L. | 69.000 |
| WRESTLE WAR | L. | 79.000 |
| X.D.R. * | L. | 39.000 |
| Y'S III | L. | 119.000 |
| ZANY GOLF | L. | 49.000 |
| ZERO WING | L. | 79.000 |
| ZOOM * | L. | 39.000 |

(*) In offerta speciale fino ad esaurimento scorte!!

***IN NERETTO TUTTE LE ULTIME NOVITÀ, DISPONIBILI SUBITO!***

## NOVITÀ SUPERFAMICOM

| | |
|---|---|
| SUPER BIRDIE RUSH | SPORT |
| OTOGIRISOU | ADVENTURE |
| CYBER FORMULA | RACE |
| RPM RACING | RACE |
| XARDIAN | ACTION |
| FINAL FIGHT GUY | ACTION |
| RANMA 1/2 | ACTION |
| SMASH TV | ACTION/SHOOTING |
| STG STRIKE GUNNER | SHOOTING |
| TOP RACER | RACE |
| RUSHING BEAT | ACTION |
| HAT TRICK HERO | SOCCER |
| BATTLE GRAN PRIX | RACE |
| FAMILY BUTADIAM | BASEBALL |
| CARD MASTER | RULE PLAY |
| VARIS | ACTION |
| MAGICAL TARROUT | ACTION |
| LAST FIGHTER TWIN | FIGHTING ACTION |

## NOVITÀ GAMEBOY

| | |
|---|---|
| RUBBLE SAVER 2 | ACTION |
| WONDER BOY II | ACTION |
| HUDSON HAWK | ACTION |
| ROBO COP 2 | ACTION |
| SUPER STREET BASKET | SPORT |
| WACKY RACES | ACTION |
| PRO SOCCER | SPORT |
| CHIBIMARUKO | ACTION |
| CAPTAIN TSUBASA | SIMULATION |
| LITTLE MASTER 2 | SIMULATION |
| BATMAN RETURN | ACTION |
| HOOK | ACTION |
| ASTEROIDS | ACTION |
| BURGER TIME | ACTION |
| KICK OFF II | SPORT |

## SUPER NES

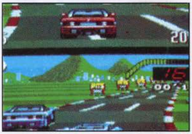
# TOP GEAR

Un dato di fatto, triste ma vero, è che esistono pochissime simulazioni di guida decenti per console. Ora naturalmente la Gremlin vuole porre rimedio a questa situazione con la pubblicazione di Top Gear, il suo debutto sul Super NES. Quest'ottimo gioco di corse con split screen, cioè con lo schermo diviso in due, ha richiesto approssimativamente sette mesi di lavoro. Questo periodo di sviluppo può apparire breve, ma la Gremlin ha potuto attingere dalla sua vasta esperienza in questo campo.
Il gioco ricerca una grafica con uno stile simile a quello dei cartoon e questo viene reso evidente anche dall'uso di nuvolette in stile fumettistico per dare messaggi ai giocatori. Per esempio, quando la velocità della macchina viene aumentata notevolmente utilizzando un super-turbo, il pilota esclama: "LET'S GO".
L'intento dei programmatori era semplicemente quello di creare una fantastica simulazione di corse per Super NES, e ritengono di esserci riusciti, pur non avendo abbastanza memoria per della grafica extra.
Il team di Top Gear non sembra molto preoccupato dalla concorrenza: l'impressionante gara futuristica della Nintendo F-Zero. Beh, perlomeno non tecnicamente... "F-Zero possiede alcuni tocchi di classe ma tecnicamente è molto facile da implementare, richiedendo soltanto qualche tabella precalcolata ed aggiornando al massimo otto byte ogni quadro per creare la strada."



***Ci sono 32 piste da affrontare in Top Gear, sparse per otto nazioni, ognuna con degli scenari particolari. Qui ci troviamo in fondo alla griglia di partenza in clima caldo e secco.***

I ragazzi della Gremlin sono dei grandi fan del Super NES."È un'ottima macchina su cui lavorare e, con poche eccezioni, molto flessibile nell'accettare richieste leggermente superiori a quanto previsto dai suoi designer. Possiede una palette di 32.768 colori e può gestirne fino a 2048 contemporaneamente sullo schermo senza filtri o altre diavolerie, inoltre con routine hardware per l'ingrandimento di sprite, parallasse e filtri colore può vantare delle capacità base decisamente superiori alla media. I problemi vengono dalla RAM video, che avrebbe potuto essere di più e con un tempo di accesso maggiore, ma credo che esistano degli standard per cartuccia che possano migliorare questa situazione."
"Il SNES fu atteso come la migliore novità nel mondo delle console dai tempi di Pong." dice Ritchie Brennan, uno dei programmatori "Poi uscì e un sacco di produttori di software lo definirono un fiasco, dicendo che era troppo lento e, in generale, affossandolo."



"Datemi un processore più veloce e ce la farò è una pessima scusa che viene usata fin troppo spesso, sognare un 68000 a 50 Mhz non giova sicuramente a nessun programmatore. La velocità sembra sempre un problema insormontabile all'inizio, ma si possono sempre trovare dei trucchi per ottenere ciò che si desidera dalla macchina. Top Gear è giocabile, ma sfiora soltanto le vere possibilità del Super NES. Abbiamo appena imparato ad usare il nuovo Nintendo e il prossimo gioco che produrremo vi farà rizzare i capelli in testa."
Nel frattempo, potete aspettarvi l'uscita di Top Gear in concomitanza con il lancio ufficiale del Super NES in Inghilterra (6 giugno).







***(Sx in alto) Le quattro piste di una nazione vi danno la password che dà l'accesso alla successiva.***
***(Dx) Potete guidare quattro macchine differenti. Fate la vostra scelta...***






***(Sx in basso) Avete a disposizione quattro modi di controllare la vettura che vi offrono una disposizione dei comandi diversa.***
***(Dx) Le macchine controllate dai computer non sono l'unico problema in pista, riuscire a passare attraverso i molti tunnel richiede nervi d'acciaio***

# COMPUTER ONE

**VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA**
**Tel. 051/343504 - Fax 051/344906**
**051/343362 BBS 051/347736**




STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

**HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!**

prezzi IVA inclusa

**VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA**

## ECCEZIONALE!!!!!

### VIDEO BACKUP SYSTEM

Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salvare files, directories, dischi e se necessario anche back-up di hard disks, senza alcuna difficolta', Utilizzando un VIDEOREGISTRATORE Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 MB!! Un disco AMIGA puo' essere salvato/caricato in circa 1 minuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di back-up, la registrazione dei soli files modificati dopo l'ultimo back-up eseguito. IMPORTANTE!!! l'uso del VIDEO BACKUP non richiede il possesso di alcun Hard Disk. La confezione comprende anche una videocassetta con oltre 160 MB di software PD!!!!!

**Lit. 249.000**

### SCHEDE ACCELERATRICI

| | |
|---|---|
| ADSPEEDper A500/2000 16Mhz.Lit.. | 371.000 |
| MACH II per A500 16Mhz, 16Kb cache coproc.matematico 68881..Lit. | 439.000 |
| MACH II per A2000........Lit. | 439.000 |
| SPEEDY 16 Mhz int. A500/2000..Lit. | 249.000 |
| GVP222 per A2000 22Mhz 1Mb...Lit. | 1.534.000 |
| GVP233 per A2000 33Mhz 4Mb...Lit. | 2.658.000 |
| HURRICANE 68030 25Mhz 4Mb coproc.matematico 68882 per A500 e A2000........Lit. | 2.399.000 |
| HURRICANE 68030 **50Mhz** 4Mb coproc.matematico 68882 per A500 e A2000........Lit. | 3.499.000 |
| Expansion Kit 4Mb per Hurricane.Lit. | 499.000 |
| VXL30 25Mhz per A500 e 2000....Lit. | 660.000 |
| VXL30 40Mhz per A500 e 2000....Lit. | 1.099.000 |
| GVP340 68040 per A3000........Lit. | 5.024.000 |
| **Progressive MERCURY 68040 4Mb esp. a 32Mb per A3000.......Lit.** | **4.699.000** |

### NOVITA'!!!!

Interfaccia che permette di utilizzare qualsiasi tastiera PC su AMIGA o CDTV!!!!

| | |
|---|---|
| -VERSIONE per A2000/3000......Lit. | 65.000 |
| -VERSIONE per A500........Lit. | 53.000 |
| -VERSIONE per CDTV........Lit. | 65.000 |
| TASTIERA ITALIANA O USA......Lit. | 50.000 |

### GRAFICA AMATORIALE E PROFESSIONALE

Disponibili oltre 20 tipi di GENLOCK,schede video a 12/24 bit per A500/2000/3000,digitalizzatori B/N e colore in tempo reale alcuni esempr:

| | |
|---|---|
| ROCGEN PLUS genlock professionale S-VHS Lit. | **399.000** |
| SIRIUS Genlock: stazione video professionale S-VHS,color splitter integrato.........Lit. | **1.793.000** |
| VIDEON III ........Lit. | **689.000** |
| VISIONA PAINT 32 bit 16 milioni di colori........ | Lit.telefonare |
| FLICKER FIXER........Lit. | **410.000** |
| COLORMASTER 24 bit 16 mil. col.Lit. | **1.199.000** |

**......e tante altre. TELEFONATE PER AVERE IL NOSTRO CATALOGO COMPLETO!!!!!!!**

**051 - 343504 dalle 9 alle 19**

## ECCEZIONALE!!!!!

### MODEM/FAX 14400

Modem fax per Amiga,Macintosh e PC con velocita' fino a 14400 HST!!!. Trasmissione modem: velocita' 1200, 2400, 4800, 7200, 9600, 12000,14400. Modulazioni: Bell 212A/CCITT, V22, V22bis, V32, V32bis, Trellis Modulation, V42, V42bis. CORREZIONE DI ERRORI: MNP4 e MNP5. Velocita' massima 57600 BPS! Trasmissione fax: gruppo 3 standard. Velocita': 2400, 4800, 7200, 9600, 12000, 14400, sia SEND che RECEIVE. Corredato di software per Fax-Modem. LIT. 1.413.000

### HARD DISKS

**INTERNI PER A500/A2000 -NOVIA-**

Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!!!! LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO ( A500 ) NON UTILIZZA SLOT ( A2000 )

| | |
|---|---|
| -20 Megabytes........Lit. | **499.000** |
| -40 Megabytes........Lit. | **699.000** |
| -60 Megabytes........Lit. | **1.199.000** |
| -85 Megabytes........Lit. | **1.499.000** |

**INTERNI PER A500/A2000-NOVIA/ADSPEED**

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato!!!!!!

| | |
|---|---|
| -20 Megabytes/ADSPEED........Lit. | **899.000** |
| -40 Megabytes/ADSPEED........Lit. | **1.099.000** |
| -60 Megabytes/ADSPEED........Lit. | **1.539.000** |
| -85 Megabytes/ADSPEED........Lit. | **1.799.000** |

**INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-**

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DF!: elettronico che permette di riconoscere automaticamente il primo drive esterno come DF0: nessuna saldatura!!!!!!

| | |
|---|---|
| -52 Megabytes........Lit. | **849.000** |
| -105 Megabytes........Lit. | **1.259.000** |
| -120 Megabytes........Lit. | **1.379.000** |
| -240 Megabytes........Lit. | **1.989.000** |

**INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPEED**

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato.

| | |
|---|---|
| -52 Megabytes/ADSPEED........Lit. | **1.239.000** |
| -105 Megabytes/ADSPEED........Lit. | **1.649.000** |
| -120 Megabytes/ADSPEED........Lit. | **1.769.000** |
| -240 Megabytes/ADSPEED........Lit. | **2.379.000** |

**ESTERNI PER A500 SCSI**

| | |
|---|---|
| GVP IMPACT II 52Mb exp. 8Mb..Lit. | **1.061.000** |
| GVP IMPACT II 105Mb exp.8Mb.Lit. | **1.500.000** |
| DATAFLYER 52Mb exp. 8Mb......Lit. | **945.000** |
| DATAFLYER 105Mb exp. 8Mb....Lit. | **1.329.000** |
| DATAFLYER 120Mb exp. 8Mb....Lit. | **1.465.000** |
| OCTAGON 508 52Mb exp. 8Mb..Lit. | **999.000** |
| OCTAGON 508 105Mb exp.8Mb.Lit. | **1.419.000** |
| OCTAGON 508 120Mb exp.8Mb.Lit. | **1.539.000** |

**ESTERNI PER A500 AT-BUS**

| | |
|---|---|
| ROCHARD 40Mb exp. 8Mb........Lit. | **919.000** |
| ROCHARD 80Mb exp. 8Mb........Lit. | **1.099.000** |
| ROCHARD 120Mb exp. 8Mb.......Lit. | **1.299.000** |
| ROCHARD 240Mb exp. 8Mb.......Lit. | **2.099.000** |

**HARD DISKS**

| | |
|---|---|
| QUANTUM SCSI 52MB........Lit. | **540.000** |
| QUANTUM SCSI 105 MB........Lit. | **882.000** |
| QUANTUM SCSI 120 MB........Lit. | **1.010.000** |

**DISPONIBILE TUTTA LA GAMMA HD ATBUS**

## ECCEZIONALE!!!!!

### OFFERTA ESPANSIONI AMIGA

**AMIGA 500 e 500 PLUS**

| | |
|---|---|
| 512Kb no clock........Lit. | 65.000 |
| 512kb + clock........Lit. | 78.000 |
| 512kb esp. a 2Mb con clock......Lit. | 95.000 |
| 1 Mb per A500 plus........Lit. | 150.000 |
| 1,5Mb int. exp. a 4Mb +clock.....Lit. | 259.000 |
| 2 Mb int. exp. a 4Mb +clock.......Lit. | 299.000 |
| 2,5 Mb int. exp. a 4Mb +clock....Lit. | 339.000 |
| 3Mb int. exp. a 4Mb +clock........Lit. | 379.000 |
| 4Mb int. con clock........Lit. | 459.000 |
| 6Mb int. con clock...**NOVITA'**.....Lit. | 843.000 |
| 8Mb SUPRA esterna, passante.Lit. | 999.000 |

**AMIGA 2000 e 3000**

| | |
|---|---|
| 2Mb espandibile a 8Mb........Lit. | 340.000 |
| 4Mb espandibile a 8Mb........Lit. | 500.000 |
| 8Mb........Lit. | 799.000 |
| Moduli SIMM 1Mb 70ns........Lit. | 83.000 |

### CONTROLLER PER A2000

| | |
|---|---|
| GVP101 SCSI esp.a 8Mb.........Lit. | **411.000** |
| ADSCSI 2000 SCSI........Lit. | **229.000** |
| ADSCSI 2080 SCSIesp. a 8Mb.Lit. | **339.000** |
| ADIDE 40 AT-BUS da inserire sul 68000 corredato di cavi........Lit. | **199.000** |

### PERIFERICHE E ACCESSORI VARI

| | |
|---|---|
| **Vortex At-Once**........Lit. | 440.000 |
| **Adattatore per A2000**........t. | 154,000 |
| **KCS POWER PC BOARD**........Li | 489.000 |
| **PERFECT SOUND Stereo**........Lit. | 140.000 |
| **MIDI amatoriale**........Lit. | 55.000 |
| **MIDI professionale**........Lit. | 127.000 |
| **ACTION REPLAY III per A500**..Lit. | 169.000 |
| **ACTION REPLAY III per 2000**...Lit. | 189.000 |
| **Scanner Golden per Amiga**......Lit. | 370.000 |
| **Antivirus Roctec con display**...Lit. | 98.000 |
| **Base stampante 80 col.**........Lit. | 38.000 |
| **Boot selector**........Lit. | 19.000 |
| **Brush Mouse per Amiga**........Lit. | 205.000 |
| **Mouse Golden per Amiga**........Lit. | 59.000 |
| **Mouse Golden senza fili**........Lit. | 138.000 |
| **Trackball Golden senza fili**......Lit. | 145.000 |
| **Mouse Pad**........Lit. | 13.000 |

### COMPUTERS,MONITORS E STAMPANTI

| | |
|---|---|
| A500 PLUS Commodore Italia.Lit. | 750.000 |
| A2000 Commodore Italia........Lit. | 1.340.000 |
| A3000 25/52 Commodore It....Lit. | 4.699.000 |
| A3000 25/100 Commodore It..Lit. | 5.399.000 |
| Monitor SVGA 1024 x 768.......Lit. | 579.000 |
| Monitor Commodore 1084S.....Lit. | 530.000 |
| Monitor VGA monocromatico...Lit. | 240.000 |
| Printer STAR LC20........Lit. | 379.000 |
| Printer STAR LC200 color.......Lit. | 630.000 |
| Printer STAR LC24/200 color..Lit. | 730.000 |

Inoltre disponibili stampanti NEC, EPSON, PANASONIC, SAMSUNG, MANNESMANN

### CONSOLES

| | |
|---|---|
| Megadrive Pal........Lit. | 295.000 |
| Megadrive Scart........Lit. | 288.000 |
| Gamegear........Lit. | 295.000 |
| SuperFamicom........Lit. | 480.000 |
| Neo Geo ( 32 BIT )........Lit. | 699.000 |
| Mega Cd Rom con 2 giochi........Lit. | 799.000 |
| Gameboy........Lit. | 155.000 |

**Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!**

## COME ORDINARE:

| TELEFONO | FAX | POSTA | |
|---|---|---|---|
| 051-343.504<br>051-343.362 | 051-344.906 | COMPUTER ONE<br>VIA VELA 12/2<br>40138 BOLOGNA | 24 ore su 24 in B B S<br>051-347.736 |

## SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

**RIVENDITORE AUTORIZZATO**
AMSTRAD SOFTEL
GVP point
SOFT LEADER

# CLASSIFICHE game power

# GRAND PRIX

**Ed eccoci giunti alla seconda classifica dei lettori, durante tutto il mese siamo stati sommersi dalla valanga di lettere, cartoline, missive, ricchi premi e cotillons contenenti le vostre votazioni. Tutto questo entusiasmo ci ha lusingati ma non crediate di poter dormire sugli allori: per il prossimo mese vogliamo che la valanga diventi un'inondazione perciò datevi da fare!!!**

**Se volete che il vostro gioco preferito entri in classifica avete un solo modo:**
**VOTATE, VOTATE, VOTATE!**
**Scrivete i vostri 5 giochi preferiti su una cartolina postale e inviatela a:**
**Game Power Classifiche**
**Via Aosta 2, 20155 Milano**

## MASTER SYSTEM

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Sonic the Hedgehohg | (1) |
| 2 | Moonwalker | (2) |
| 3 | Super Kick Off | (ne) |
| 4 | Mickey Mouse | (3) |
| 5 | Xenon 2 | (5) |
| 6 | Golden Axe | (4) |
| 7 | Pacmania | (7) |
| 8 | Xenon 2 | (5) |
| 9 | Shadow of the Beast | (6) |
| 10 | World Class Leaderboard | (ne) |

## NINTENDO

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Super Mario Bros. 3 | (1) |
| 2 | Duck Tales | (4) |
| 3 | Star Wars | (ne) |
| 4 | Super Mario Bros. 2 | (3) |
| 5 | Kick Off | (ne) |
| 6 | Rainbow Island | (9) |
| 7 | New Zealand Story | (ne) |
| 8 | Super Mario Bros. | (6) |
| 9 | Digger T.Rock | (7) |
| 10 | Robocop 2 | (10) |

## MEGADRIVE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Sonic the Hedgehog | (1) |
| 2 | Quack Shot | (2) |
| 3 | Robocod | (3) |
| 4 | Speedball 2 | (ne) |
| 5 | Fantasia | (4) |
| 6 | Mickey Mouse | (6) |
| 7 | Streets of Rage | (7) |
| 8 | John Madden Football | (8) |
| 9 | F22 Interceptor | (ne) |
| 10 | EA Hockey | (9) |

## GAMEBOY

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Super Mario Land | (1) |
| 2 | Dr. Mario | (3) |
| 3 | Batman | (4) |
| 4 | Megaman | (2) |
| 5 | Tennis | (5) |
| 6 | Golf | (ne) |
| 7 | WWF Superstars | (9) |
| 8 | Faceball | (ne) |
| 9 | Duck Tales | (6) |
| 10 | Spiderman | (5) |

## GAMEGEAR

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Sonic | (3) |
| 2 | Leaderboard | (5) |
| 3 | Mickey Mouse | (1) |
| 4 | Donald Duck | (ne) |
| 5 | Super Monaco GP | (2) |

## LYNX

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Checkered Flag | (2) |
| 2 | Warbirds | (1) |
| 3 | Ishido | (ne) |
| 4 | Viking Child | (4) |
| 5 | Ninja Gaiden | (3) |

# ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™
Master System™

## SPEEDBALL™



Armato di corazza con aculei, di elmo e di guantoni, affronta faccia a faccia in un'arena del futuro alcuni dei peggiori delinquenti del mondo in una partita di pallamano che non ammette sbagli!

Schiva marcature da rompere il collo, passa la palla d'acciaio ai tuoi compagni e fai goal nella porta avversaria. Martella i tuoi rivali fino a far loro implorare pietà!

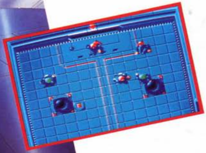


IMAGE WORKS

THE BITMAP BROTHERS

TOYS LEADER®



CADARIO

**È UN'ESCLUSIVA:** LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

# PROVE
# game power

**Ci siamo. Tra poco (basta voltare pagina) inizia la parte più succosa di questa rivista: le Prove di Gheim Pauà!**
**Nelle prossime pagine i nostri inviati all'interno delle console più in voga del momento, vi raccontano pettegolezzi e indiscrezioni sui giochi recensiti. Siete indecisi su quale cartuccia comprare per la vostra console? Volete avere la conferma di aver fatto l'acquisto giusto? Basta**
**leggere attentamente quello che hanno da dirvi, dopo di ché tempestateli pure di telefonate anonime, se lo meritano.**







Power Game
Non importa chi siate, da dove veniate e cosa vogliate nella vita! Se vedete un gioco che viene premiato con Power Game, correte subito a comprarlo, non ve ne pentirete!




Foto segnaletica
Volete qualcuno da odiare? I nostri recensori si prestano benissimo allo scopo. Sono sporchi, brutti e completamente scemi.

Commento
Finalmente qualcuno che dice veramente quello che pensa! Peccato che i recensori non pensino mai a quello che dicono, ma questo è un particolare. Volete conoscere i difetti e i pregi di un gioco? Bene, leggete qui e sarete soddisfatti... rimborsati no, ma in fondo nessuno ottiene mai tutto quello che vuole!

CONSOLE
Il menu del giorno, anzi della pagina. Avete quella console? Allora potrete avere anche il gioco di cui si parla!
**ATTENZIONE DA QUESTO MESE IL SUPERFAMICOM DIVENTA SUPERNES (SN) VISTO CHE È COSI' CHE SI CHIAMERA' IN ITALIA**

VOTO
Il giudizio, criticabilissimo, del recensore è dato in centesimi. Se è sopra il 90% comprate pure a scatola chiusa, se vi fidate...

SCHEDA TECNICA
Questa è la carta d'identità del gioco. Segni particolari, altezza, professione. Tutto ciò che può servire per "rintracciarlo" immediatamente. Viene anche indicato il genere e, a volte, il numero di telefono del gioco stesso.

GENERE
Lo abbiamo appena scritto. Il genere del gioco indica se il recensore ha capito di cosa stava parlando, o se ha copiato da un libro di cucina.



?
CENSURA

COMMENTO & VOTO

Secondo la teoria astrale addotta dal professore Occultis, l'interazione degli assi in un contesto esoterico, quindi non essoterico, comporta la perdita di una o più cell... di energia vitale riducendo in sì fatto modo le possibilità di successo di un qual si voglia predendete alla riuscita dell'impresa.

SN

95%

SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | An Ghin Go |
| Casa | Tibet |
| Distribuzione | Direct |
| N°Giocatori | Ω |
| Continua | magari |
| Livelli di Difficoltà | a saperlo |

DA SBALLO

SOTTO CONTROLLO



Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Sotto Controllo
Non abbiamo ancora ricevuto lettere che ci spieghino l'utilità di questo box, per cui lo riproponiamo in attesa di delucidazioni. Tanto finché ci pagano...

MASTER SYSTEM MS

# THE LUCKY DIME CAPER starring DONALD DUCK







*È un peccato che non possiate vedere l'animazione di questa sequenza: avete in mente quei cartoni animati di Paperino e Cip & Ciop?*







Tutto cominciò in un assolato pomeriggio d'agosto nella grande biblioteca di Zio Paperone... "Qui,Quo,Qua ho un regalo speciale per ognuno di voi. Qualcosa che vi permetterà di fare strada nella vita: un decino, ma non uno qualunque, bensì un decino fortunato. Voi sapete bene come sia cominciata la mia fortuna; eh già, mi ricordo come fosse ieri i miei primi 10 cents guadagnati al chiosco di limonate di Paperopoli e poi, grazie a loro, i miei primi $1000, il mio primo milione... Poi venne il mio primo miliardo, e poi... Quando Zio Paperone tornò alla realtà (un quarto d'ora dopo circa) scoprì che i ragazzi erano andati a giocare in cortile, mentre Paperino si stava ancora rotolando sul pavimento dalle risate per il regalo fatto ai nipoti. Paperon dé Paperoni non cercò neanche di spiegargli che ciò che aveva voluto far capire ai nipoti era che la fortuna che quei decini potevano portare dipendeva da quanta voglia avrebbero avuto di lavorare, tanto sapeva come il nipote degenere era fatto. Intanto un'ombra scura aveva spiato tutta la scena dalla finestra. Il tempo passò, e venne l'ora per Paperino ed i suoi nipotini di tornare a casa; ma appena fuori dalla porta dal cielo piombarono 3 corvi che afferrarono Qui,Quo e Qua con i loro decini e scomparvero nel nulla. Mentre Paperone e Paperino cercavano di capire cosa fosse successo una nera figura scese dall'alto e strappò il decino fortunato a Paperone .SQUACK ! È Amelia . Cosa succederà ora ? Qualcuno deve salvare Qui,Quo e Qua e riprendere le 4 monete . Tocca a voi aiutare Paperino nella sua nobile impresa e chissà che non ci scappi anche una bella ricompensa....





*Paperino deve sconfiggere la sua abituale pigrizia e darsi un gran da fare per finire l'avventura. Qui cerca di evitare un paio di maledizioni.*

## GADGET, GADGET, GADGET

Uccidendo alcuni nemici o distruggendo i forzieri che incontrerete durante il gioco potrete trovare uno dei seguenti oggetti:

CHIAVI: Servono per entrare in alcune porte che possono nascondere bonus, armi o passaggi segreti.

STELLE: Più stelle avete più velocemente Paperino farà roteare il martello. Se ne raccogliete 5 contemporaneamente diverrete invincibili.

FACCIA DI PAPERINO: Vi regala una vita.

FRISBEE: Arma comodissima soprattutto per attaccare i mostriciattoli a distanza.

MARTELLO: La vostra arma iniziale, potentissima ma con un raggio d'azione molto limitato.

DIAMANTI GIALLI: Vi danno 500 punti.

DIAMANTI BLU: Vi danno 1000 punti.



## 3 NIPOTINI E 4 DECINI

Nei sette livelli del gioco dovrete prima salvare i 3 nipotini, poi i loro 3 decini ed infine sfidare Amelia per recuperare quello di Zio Paperone.

LE FORESTE DEL NORD : Spiaccicate api e ragni, scalate alberi secolari, lanciatevi con liane la dove neanche Tarzan oserebbe mai andare fino ad arrivare al cospetto dell'orso che custodisce Qui.



LE GRANDI FORESTE AMERICANE: Cavalcate tartarughe, evitate pesci volanti e condor e tuffatevi nelle gelide acque di una grotta sotterranea prima di giungere dal leone che blocca Quo.

LE ANDE: Distruggete i vasi incantati, evitate i guerrieri sciamani, correte per ripide discese e scalate impervie montagne fino a giungere all'entrata del tempio. Mille insidie vi aspettano al suo interno ma dovete attraversarlo se volete Qua.

LE ISOLE TROPICALI: Tribù di agguerriti indigeni difendono le entrate delle loro caverne, nelle quali vi aspettano sfere infuocate, pipistrelli e laghi di lava (e tutto per un decino).

LE PIRAMIDI: Velenosi scorpioni e numerose trappole vi aspettano nel torrido deserto. Nella piramide dovrete evitare mummie millenarie ed enormi serpenti prima di poter recuperare il secondo decino.

IL POLO SUD: Tempeste di neve e mostri di ghiaccio vi aspettano sulla superficie di questo livello. Fate attenzione agli uomini delle cave di cristallo perché non sono così amichevoli come potrebbero sembrare. Se sopravvivete anche a questo livello siete pronti per il castello di Amelia.

IL CASTELLO D'AMELIA : Scheletri , spiriti e ritratti maledetti stanno aspettando solo voi! Amelia è lì ad un passo con l'ultimo decino; non sarà facile tornare a casa con l'ambito guiderdone.





*L'idea di un viaggio intorno al mondo è molto azzeccata!*





*La velocità ricorda Sonic!*









*Paperino ammira il paesaggio. Ma cos'è quel coso che vola?!*

*Grazie tartaruga! Chi sarà, Donatello o Leonardo?*

## GLI SCAGNOZZI D'AMELIA

Ecco alcuni dei nemici che potrete incontrare nei 7 livelli del gioco.

API: Escono dagli alveari e vi inseguono come delle furie (ma il miele dove l'avete messo...)

FUNGHI: A nostro parere sono delle "spugnole " anche se in redazione qualcuno propende per i "chiodini".

RAGNI: Un aracnide si dondolava sopra il filo di una ragnatela, trovando il gioco molto interessante ne mandò a chiamare un altro...



IDOLI INCAS: Queste antiche divinità vi scagliano contro enormi macigni; chissà forse lo fanno perché sono Incas...sati.

TARTARUGHE : Su Donatello ( o Michelangelo ?!?! ) via, più veloci della luce!

PESCI VOLANTI : Questi animali acquatici vertebrati di varia grandezza sono rivestiti di squame e provviste di poderose pinne. Ciò che li differenzia da altre razze di pesci sta nel fatto che non sono cacciati da Capitan Findus




# 93%

## COMMENTO & VOTO

**Il connubio tra Sega e Disney ha colpito ancora! Dopo Topolino è Paperino a diventare il protagonista di questo fantastico gioco. La grafica è stupenda senza il minimo sfarfallio o rallentamento; i fondali sono ottimamente realizzati, senza contare l'animazione del nostro eroe che sembra esser proprio uscito da un cartone animato. Le musiche, tutte in perfetto stile disneyano, sono stupende ed anche gli effetti sonori si portano a casa la loro parte di gloria. Se a tutto ciò uniamo una giocabilità galattica ed una incredibile varietà di livelli non possiamo fare altro che raccomandarvelo caldamente.**

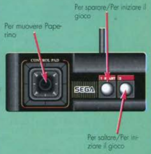
POWER GAME

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | The Lucky Dime Caper |
| Casa | Sega |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Infiniti |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO

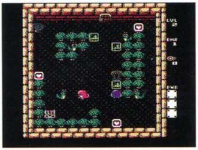


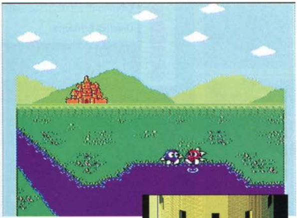
# THE ADVENTURES OF LOLO 3

NES NINTENDO

Lolo aveva appena liberato Lola e i due stavano pomiciando sulle sponde del lago vicino Lololand quando qualcosa passò sulle loro teste fermandosi sulla città. Di corsa i due si precipitarono in città per vedere cosa stesse succedendo; uno spettacolo orrendo si presentò ai loro occhi: tutti gli abitanti, attraverso un incantesimo, erano stati pietrificati.
Per riuscire a riportare in vita gli abitanti, Lolo deve risolvere i puzzle all'interno delle stanze che compongono le diverse torri. Nelle stanze ci sono ostacoli naturali come alberi, roccie, fiumi, laghetti ed anche creature che lanciano pugnali, sputano fuoco e altre più o meno pericolose. Per completare la stanza, Lolo deve toccare tutti i cuori sparsi in giro per ottenere il tesoro contenuto nel baule.
Come i suoi predecessori, *Lolo 3* è composto da puzzle che devono essere completati secondo un unico schema, in un unico modo, costringendo, così, il giocatore a ricercare l'unica soluzione. Le stanze possono essere provate e riprovate finché non vengono risolte grazie alle vite infinite che rendono il gioco meno frustrante. Infatti, prima di imbroccare la soluzione, sono necessari vari tentativi ed esperimenti che sarebbero impossibili se avessimo a disposizione le tre vite a cui ci hanno abituato la maggior parte dei giochi. Inoltre, esiste un sistema di password che permette di riprendere il gioco da dove lo si era interrotto nella partita precedente. Un intelligente sistema di aiuto, per comprendere meglio lo spirito del gioco e per capire le tecniche di risoluzione dei vari livelli, è rappresentato dalla possibilità di giocare dei livelli di prova sotto l'occhio vigile di Grandpa che, oltre ha segnalare il livello di preparazione, mostra come si procede nelle stanze-test che non si è riusciti a risolvere.
















**(Sopra) Smuack! Bciù! Lolo e Lola si trastullano in riva al lago.**
**(Sopra a dx) La mappa del regno con i vari "dungeon".**

## "C'E CHI PUO', LOLO PUO'"

Con il progredire dei livelli, Lolo , oltre a spostare le caselle, può usare alcuni oggetti:

Pistola magica : permette di trasformare alcune creature (serpenti, teschi, draghetti, etc.), per alcuni secondi, in palle trasportabili; Ponti: servono per attraversare i corsi d'acqua (ma no?!?); Martelli: servono per distruggere le caselle che sono ingombranti o che ostruiscono il passaggio.

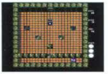









*(Dx) Uno dei primi schemi, dove ci si può allenare senza paura.*









*(Sopra e a dx) Ogni schema presenta una sfida diversa e può richiedere molti tentativi.*

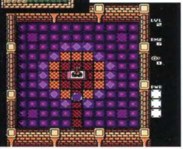


*(Sopra) Accade talvolta che uno schema molto semplice appaia incredibilmente complesso. Non bisogna lasciarsi distrarre dai falsi indizi disseminati per il gioco.*





*(Dx) No, non è Leaderboard... (Sotto) Vittoria!*



## CHISSÀ PERCHÉ CE L'HANNO TUTTI CON ME?

Signori e signore, direttamente da GAME POWER, ecco a voi i più simpatici e i più odiosi, i più pericolosi e i più deboli, i più belli e i più brutti nemici che popolano i livelli di *Lolo 3.* Snake: detto anche serpente(?#$%@!), giace inerte nelle stanze, utilissimo scudo antiMeduse, può essere spostato se colpito dalla pistola magica.

Draghetti: i fratelli cattivi di Bubble Bobble, sputatori di fuoco allorché tutti i cuori sono stati presi. Teschi: sono fermi finché i cuori son presenti sullo schermo, dopodiché diventano..." La morte vegante". Tost: si continuano a muovere per lo schermo, il loro contatto non risulta fatale per Lolo; hanno un duplice comportamento: se si trovano o sopra o sotto a Lolo lo spingono all'estremità dello schermo, se si trovano di fianco si bloccano. Chiocciolone: si muovono per lo schermo e il loro contatto è fatale per Lolo.

Meduse: i soli nemici che non possono essere colpiti con la pistola magica; se Lolo capita sulle loro coordinate(stessa colonna o stessa riga), viene colpito dai loro coltelli; per superarli basta usare come scudo alcuni nemici o le caselle.

# 90%

## COMMENTO & VOTO

**Sebbene non avessi mai avuto modo di giocare alle Avventure di Lolo, sapevo del loro grande successo negli USA e nel Giappone anche se me ne domandavo il motivo. Ora che ho provato la terza puntata di questa serie, non solo ho capito il perché, ma mi sono accorto di essermi perso le prime due altrettanto fantastiche avventure. Infatti, il gioco basato su puzzle con alcuni ingredienti d'azione, risulta essere semplicemente fantastico. La grafica pulita, lo schema di gioco semplice e intuitivo aggiunti al graduato incremento di difficoltà rendono questo gioco un acquisto indispensabile, sia per quelli che già hanno giocato a Lolo, sia per quelli che non conoscono il gioco. E ancora, come se non bastasse, il sistema di , le vite infinite, la possibilità di provare alcune stanze-test con l'aiuto di Grandpa, la possibilità di guidare Lolo o Lola(come che differenza c'è? Lola ha il fiocco in testa!); insomma, un gioco per grandi e per piccini, per casalinghe e impiegati, per scolaretti e ragazzini.**

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Le avventure di Lolo 3 |
| Casa | Hal America, inc |
| Distribuzione | Mattel |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Vite infinite e pasword |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

## STRATEGIA

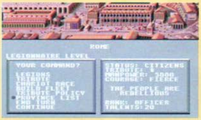
## SOTTO CONTROLLO



# CENTURION

MEGADRIVE MD

Chi di voi non conosce le grandi imprese dei romani alzi la mano... Ah... Partiamo bene!!
Per fortuna per giocare a *Centurion* non bisogna essere esperti di storia romana, sì, perché sarete voi a determinare il futuro dell'Impero, la gloria di Roma è nelle vostre mani!
Nei panni di un giovane generale, dovrete conquistare la maggior parte del territorio dell'Europa, dell'Asia e dell'Africa, per favorire l'espansione del nascente Impero. L'impresa non è certo facile e ,oltretutto, anche i popoli nemici vi daranno non pochi problemi combattendo contro di voi per la difesa dei loro territori.
Ma le battaglie si svolgono anche in mare, e qui potrete dare esempio della potenza della flotta romana alle altre flotte nemiche.
Il vostro compito, però, non si ferma solo a ciò: dovrete anche riuscire in un'abile scalata politica per diventare imperatore, oltre ad amministrare l'Urbe e a guadagnare denaro per formare truppe sempre più forti.
Il modo più insolito per racimolare qualche soldo è di scommettere sulle bighe, in particolare potrete scommettere su una biga da voi guidata, sperando nella vittoria (a proposito, guardate la scena di quando cadete dal mezzo...).
Vi avviso che nella vostra opera di conquista incontrerete personaggi realmente esistiti, come Annibale e Cleopatra (bona quella), e potrete sfidarli o allearvi con loro.














***No, non è Risiko, ma Cesare non lo sa e lancia ugualmente il dado.***







***Vittoria! Due punti facili e l'ingresso in zona - Ueta coronano una giornata piena di soddisfazioni.***

## CARATTERISTICHE DEL COMANDANTE:

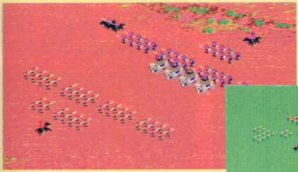
SFERA DI INFLUENZA: area entro la quale le coorti comandate dal generale possono ricevere ordini.

CARISMA: Caratteristica molto importante per chi deve comandare delle truppe.

VOCE: l'equivalente numerico della sfera di influenza, indica il raggio massimo raggiungibile dai vostri ordini




***Il derby Roma-Cartagine. Alcuni facinorosi sugli spalti si scambiano colpi di daga.***





***Formazione: Scipione, Claudio, Ezio, Tarquinio...***





***All'assalto! Pugni, calci e bastonate con in palio un nuovo territorio***

## TATTICHE DI BATTAGLIA

ATTACCO AI FIANCHI: I fianchi erano il punto debole delle truppe, che si difendevano frontalmente con grossi scudi.

CAVALLERIA: Non essere gentili con le donne, ma calpestare i nemici con i cavalli.

DIFESA DI SCIPIONE: Ognuno aveva il suo modo di impostare la difesa, e si dice che Scipione grazie alla sua particolare tattica, sia riuscito a vincere il derby contro Annibale, che giocava con tre punte.

RADDOPPIO: Consiste nel raddoppiare la marcatura al più pericoloso degli avversari.



***Nel pieno della mischia Lucas scatta sulla sinistra...***

# 61%

## COMMENTO & VOTO

***Centurion*** **non è di sicuro uno dei più bei giochi di strategia che io abbia mai visto, e la cosa che più mi ha colpito è stata la sua lentezza. Non è possibile che un combattimento duri decine di minuti, e che voi siate costretti a guardarvi i singoli spostamenti delle truppe (che avvengono con la stessa velocità di una lumaca zoppa).**
**Dal punto di vista grafico non è il massimo, e se le schermate di intermezzo sono accettabili, la grafica durante il gioco vero e proprio è penosa.**
**Insomma, comprate** ***Centurion*** **solo se siete appassionati di storia romana, e se a merenda mangiate sempre un bel panino farcito con del sano garum...**




## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Centurion |
| Casa | Electronic Arts |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Salvataggio |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

# STRATEGIA

## SOTTO CONTROLLO

Le funzioni dei tasti variano a seconda della situazione. Per muovere il mirino e spostarsi nel menu opzioni



# Lemmings

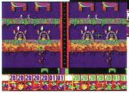
SUPER NES



Apro il mio fido dizionario Devoto-Oli alla pagina 1265 e cito: - *LEMMING s. ingl. Sorta di topo (Lemnus lemnus), simile all'arvicola, part. noto per i danni che causa con le sue migrazioni di massa; ha zampe cortissime con dita armate di forti unghie e pelame folto e lungo. [dal norvegese lemning]* . Ditemi voi quale mente bacata può aver partorito l'idea di trasformare un topolino peloso in un omino dalla carnagione candida, i capelli verdi ed una tunica blu! Misteri dell'informatica.
Sta di fatto che grazie alla Sunsoft anche i possessori di Super NES finalmente potranno godere di questo classico computeristico che ha fatto impazzire orde di commodoristi e atariani (per non parlare delle segretarie MS-Dose). Come sarebbe a dire che non l'avete mai visto!?!! No, gente, qui non siete preparati, non si può lavorare così: un minimo di cultura generale perdincibaccolina, non siamo qui per giocare. Vabbé, per questa volta... voi comandate un'armata di questi esserucoli, assegnando a ciascuno un compito diverso tramite un'interfaccia ad icone, con lo scopo di far guadagnare l'uscita ad una percentuale prestabilita di vostri pupilli. Lo Schermo è diviso in due parti: quella superiore è il campo di gioco vero e proprio, a scorrimento orizzontale, per circa cinque schermi totali di larghezza, dove si interagisce con i protagonisti tramite un puntatore; nella parte inferiore troviamo le icone con i comandi, attivabili sia col puntatore sia direttamente con due tasti del joypad, un radar che ci da la visione globale del livello ed una serie di informazioni utili quali il tempo che abbiamo a disposizione, la percentuale di salvati, ecc. Le difficolta? Beh, ci sono quattro gradi di difficoltà che vanno da Fun a Mayhem, passando per Tricky e Taxing, e per ognuno di questi dobbiamo risolvere 20 rompicapi; niente male vero! Considerate che il primo livello lo passa anche Alkross ma per finire i livelli di Tricky dovete già essere lemminghisti di buona levatura; se riuscite a portare a buon fine tutti i livelli di Mayhem... forse non siete più voi ma siete me (o un'altra divinità minore)







***(Sopra) Il lavoro di un buon Miner è inconfondibile. (Sx) Una sfida a due può essere in ottimo modo per porre fine a un'amicizia.***

## E SE SONO SADICO?

Questo è il gioco che fa per voi: esiste sia la possibilità di far esplodere un singolo lemming, sia l'opzione per nuclearizzare l'intero livello. Alla dodicesima volta che tentate di risolvere un rompicapo recalcitrante vi assicuro che una cosa del genere è un toccasana per la vostra salute mentale. Sarebbe bello se la Nintendo includesse l'opzione "Tortura con Dolori Lancinanti al Protagonista" in tutti i giochi "carini".

**Lemming liscio: cammina & basta**

**Climber: un Messner con i capelli verdi**

**Floater: Mary Lemmings**

**Blocker: di qui non si passa!**

**Digger: un basher in verticale**

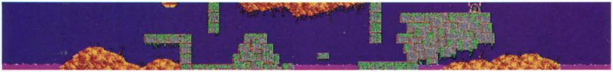
**Builder: costruisce scale (c'è chi le sale e chi le pepe)**

**Basher: scava in orizzontale a stile libero**

**Miner: il Cossiga dei lemming**

**Bomber: salta in aria dopo 5 secondi (4... 3...)**





## MA SI PUO SALVARE?

Ma è chiaro, no!? Con un sistema di password da introdurre prima di iniziare il livello. Sono domande da farsi? (non nel senso tossico, depravati!)




*(Sx) Per capire quello che vi attende in questo gioco, l'introduzione è perfetta.*




# 93%

## COMMENTO & VOTO

**È difficile migliorare ciò che è già quasi perfetto ma posso dirvi che la versione per il Super NES di *Lemmings* è in assoluto la migliore a cui ho giocato finora. Temevo che l'elevato numero di oggetti in movimento penalizzasse la velocità (tara intrinseca nella console Nintendo), a scapito della giocabilità; fortunatamente i timori si sono rivelati infondati ed anzi piacevoli sorprese sono venute dal sonoro, gradevolissimo sia per gli effetti che per le musiche, e dalla versatilità del joypad che si è dimostrato un ottimo sostituto del mouse. Siamo di fronte ad uno spaccacervelli d'autore, un gioco che unisce il coinvolgimento nell'azione alle tattiche machiavelliche necessarie per passare i livelli, la grafica "carina" dei personaggi e dei fondali alla notevole colonna sonora. Una cartuccia che esigo abbiate nella vostra Nintendoteca e che, vi assicuro, vi divertirà per molte ore prima che riusciate a completare tutti i livelli in tutte le difficoltà. Buon lavoro e... non telefonate in redazione per chiedere le password!**







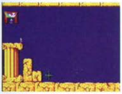


*(Sopra) Un uso accorto di Blocher e Digger è quello che ci vuole.*



*(Sopra) Il giocatore di sinistra farebbe meglio a ritornare sui suoi lemmings!*





*(Sopra) Provate a pensare quello che potrete combinare al vostro rivale!*



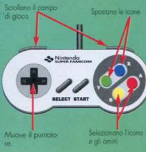
*(Sopra) La sezione di controllo dello schermo: potrete mettere in pratica tutto quello che vi verrà in mentre.*

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Lemmings |
| Casa | Sunsoft |
| Distribuzione | Importazione |
| N°Giocatori | 1/2 |
| Continua? | Password |
| Livelli di Difficoltà | 4 |

# ROMPICAPO

## SOTTO CONTROLLO




## E MIO FRATELLO?

Avete un fratello e non potete chiuderlo nell'armadio ogni volta che giocate con il Super NES? I casi sono due: o lo chiudete una volta nell'armadio e una volta nello sgabuzzino oppure lo fate partecipare con la modalità per due giocatori. Il campo di gioco si dividerà in due parti orizzontali che in realtà mostrano lo stesso spazio fisico ma scrollano autonomamente; le uscite saranno due ed ogni giocatore dovrà far riferimento alla propria pur tenendo d'occhio l'operato dell'avversario. In realtà questa potrebbe essere chiamata "Modalità dei lunghi coltelli" in quanto avete la possibilità di ostacolare l'avversario con il vostro operato (he he he). Altro che guerra fredda!

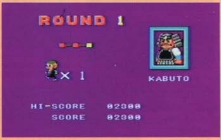
# ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

Alex, il ragazzo scimmia, stava trascorrendo un fantastico pomeriggio con la sua ragazza Cita, sgranocchiando allegramente insieme a lei un casco di banane quando, improvvisamente, nuvole nere ricoprirono il cielo. Dal bagliore di un lampo comparve una losca figura che afferrò la "tipa" e scomparve nel nulla. Alex appena si accorse dell'accaduto si guardò attorno incredulo e poi esclamò: " EVVIVA ! Finalmente mi sono liberato di quella cozza ", ma prima che potesse cominciare a programmare la sua vita da scapolone un'altro lampo squarciò il cielo e da questo si materializzò un'omino bianco (NO,non il detersivo!). Alex si mise a guardarlo con sospetto, avendo un brutto presentimento su quello che stava per accadere. L'uomo, che si rivelò essere un ninja, disse al nostro eroe che il Maestro Oscuro era tornato dopo 10000 anni di esilio e che aveva rapito la sua fidanzata, nella speranza di prendere il controllo del Mondo dei Miracoli ; " Sono venuto ad offrirti il mio aiuto per liberarla " disse. Alex proruppe in una sonora risata e replicò che il Maestro Oscuro poteva anche tenersi la sua ragazza e che dopo una simile esperienza ci avrebbe pensato bene ad invadere il suo mondo. Il ninja non sapeva più che pesci pigliare, la Sega gli aveva promesso una grossa percentuale sui diritti del gioco se fosse riuscito a convincere Alex a compiere anche questa impresa. L'omino le provò tutte; prima si arrabbiò,poi pianse, fece l'indifferente ed infine finse di avere delle crisi convulsive; promise perfino ad Alex di fare a metà del compenso, ma niente. All'improvviso il ragazzo scimmia impallidì, si mise a frugare nelle tasche e poi lanciò un urlo disumano (scimmiesco direi). La ragazza infatti gli aveva "preso in prestito" il suo adorato pass per l'High Tech World, duramente conquistato nella precedente avventura. Riuscirete a recuperare il vostro tesoro, magari lasciando la ragazza al maestro nero ? L'impresa è difficile ma voi potete farcela.

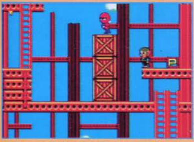









**(Sopra) Ecco il mostro Boss del primo livello**



**Raccogliendo la "P" otterrete una spada più potente**






**(Sx) Un Balzo felino e via verso l'uscita**

## LE CASSE DEL TESORO

Durante il gioco potrete trovare, circondate da nemici o coperte da macigni, alcune casse magiche. Esse potrebbero contenere:

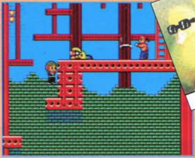
ALEX DOLL: Aggiunge una vita al nostro eroe

SFERA DI CRISTALLO: Trasforma Alex in un tornado che può eliminare i nemici con un semplice tocco

POTENZIATORE: Vi fornisce uno spadone mooolto grosso

PUGNALI NINJA: Armi da lancio particolarmente utili per i mostri di fine livello

CUORE: Aumenta i punti vita di Alex di una unità



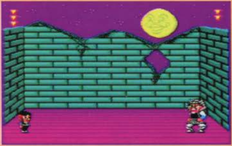
*(Sotto) Kabuto blocca l'accesso al II livello*




# 81%



*Preparatevi alla trasformazione incandescente*



## COMMENTO & VOTO

**Alex Kidd in Shinobi World è il quarto e sicuramente miglior episodio della saga del ragazzo dalle grosse orecchie. La grafica è buona, nitida e ben definita, senza nessuno sfarfallio, ed anche il sonoro non è niente male, con musiche varie ed effetti discreti. Il gioco è abbastanza coinvolgente, almeno fino a quando non lo si finisce, il che ,purtroppo, accade troppo in fretta. Non ci sono infatti grosse difficoltà durante la vostra avventura ed una volta capita la tecnica da usare contro i nemici di fine livello, la lotta diventa quasi patetica. In definitiva un buon prodotto per tutti i più giovani possessori del Master System;per coloro che invece cercassero una sfida più impegnativa provate a dare una occhiata a Donald Duck e poi sappiateci dire.**

## LA SFIDA DI SHINOBI WORLD

Per salvare il mostr..... ehm la vostra ragazza dovrete superare 4 temibili livelli difesi da altrettanti boss ; questi sono:

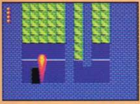
LA CITTÀ: evitate con balzi felini i colpi dei nemici, e nuccidete i ninja appostati sui palazzi e nascosti dietro le casse fino a raggiungere il loro capoccia Kabuto. Attenzione perché è un tipo veramente "incandescente".

IL PORTO: la seconda parte del vostro viaggio si svolge attraverso un molo: evitate i ninja che spuntano dall'acqua, per poi tuffarvi in mare ed ingaggiare una furibonda lotta con degli squali. Ad attendervi alla fine di questo livello c'è uno stormo di elicotteri veramente massiccio.

LA GIUNGLA: Nella folta boscaglia dovrete evitare trappole, laghi di lava e sfere infuocate. Provate a colpire 4 volte il guardiano di fine livello e vedrete cosa succede!



LA SFIDA FINALE: Prima di arrivare alla dimora di Hanzo dovrete attraversare una cascata ed una intricata foresta senza contare i numerosi nemici in cui vi imbatterete. Non sarà facile sconfiggere l'odiato nemico ma il pensiero del vostro pass farà il miracolo.

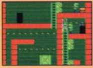


*(Sopra) Eccoci giunti al porto*



*(Sopra) Et le voilà, bagno assicurato*





## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD |
| Casa | Sega |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | 1 |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

**PIATTAFORME**

## SOTTO CONTROLLO



# TOKI



(Sotto) Naso a naso... con un nemico. Il volume di fuoco di Toki è norevole.














(Sx) Oh, ah, quale splendore... e che bello assistervi con la presenza tua che il core riscalda...
(Sopra) La resa grafica del mondo di Toki è una delle cose migliori del gioco.

Sicuramente sarà capitato anche a voi di avere una dolcissima ragazza con cui avete già in mente di passare le meritate vacanze estive che, proprio quando state per partire, viene rapita dal solito cattivone di turno, vero?

A questo punto io posso capire che la cosa dia fastidio, che se poteste avere tra le mani il fellone che si é macchiato di cotanta infamia gli cavereste gli occhi, ma da qui a trasformarsi in scimmiotto ce ne passa...

*Toki* (nome giapponese Joju Tkooyu) ha già fatto la sua apparizione sia sui monitor dei computer da casa che nelle sale giochi di tutta Italia, suscitando interesse e delusione nel primo caso e interesse e successo nel secondo. La Sega ha voluto convertire il gioco anche per il suo gioiello a 16-bit e, come spesso accade quando si converte un gioco da sala le possibilità sono due: o fare fiasco producendo un pessimo gioco che ricordi l'originale solo grazie al titolo; o ricreare perfettamente lo spirito del gioco da bar ottenendo un grande e meritato successo. Per *Toki* il risultato sta nel mezzo, non è esattamente quello che eravate abituati giocare al bar, ma rimane comunque un'ottima conversione.

Lo stile di gioco è forse tra quelli più sfruttati, cioè il classico gioco a piattaforme con bonus da scovare e cattivi da eliminare che si fanno sempre più duri e difficili da mettere fuori combattimento con l'aumentare del numero dei livelli.

È doveroso notare quali e quanti bonus il nostro scimmiotto abbia a disposizione con il procedere della sua affannosa ricerca. I colpi che può sparare ai nemici, ad esempio, sono davvero molti. Si va dalla fiammata che Toki può soffiare dalla bocca, ai colpi a tre direzioni, ai globi che ondeggiano. I bonus veri e propri rispettano quello che è lo spirito di un buon gioco a piattaforme, dai soliti punti ottenibili raccogliendo frutti, alla solita, banale, ma utilissima vita in più.

In definitiva, *Toki* è un buon gioco, anche se l'animazione dello scimmiotto poteva essere, a mio avviso, più curata, ma chi cerca del puro e semplice divertimento non ci penserà nemmeno e continuerà a giocare.

## FATTI NON FOSTE PER VIVER COME SCIMMIE

Secondo la famosa teoria di Darwin sull'evoluzione della specie, le scimmie sono l'anello più vicino all'uomo. L'annoso problema dell'anello mancante, cioè la specie che sta nel mezzo tra l'uomo e la scimmia è stato brillantemente risolto dalla redazione di Gheim Pauà. Infatti, il nostro redattore Paolo Paglianti si trova giusto nel mezzo tra le due razze e, a conferma di ciò, possiamo portare il caso della sua ragazza che, studente in medicina, non ha voluto perdersi l'occasione di studiarlo da vicino.



## MEGLIO UNA BANANA

Le armi che Toki può utilizzare contro i propri nemici sono molte e diverse tra loro. Di seguito eccovi la lista completa aggiornata al 1 aprile 1992:

SFERA D'ENERGIA ONDULATORIA - Non chiedeteci cosa ha mangiato Toki prima di iniziare la sua ricerca, è certo che con un alito così è difficile averlo vicino. Le sfere ondeggiano dall'alto in basso spazzando via tutto ciò che trovano di fronte.

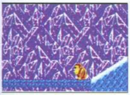
SFERA D'ENERGIA (1) - Una grande sfera di colore blu avanza in linea retta distruggendo tutti i nemici di Toki che hanno la sfortuna di trovarsi di fronte a lui.

SOFFIO INFUOCATO - Abbiamo capito che Toki s'è pappato chili di aglio, altrimenti non ce la farebbe a uccidere i nemici solo alitando.

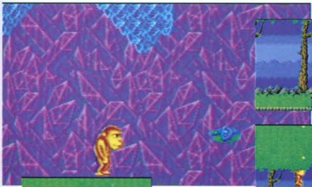
SPARO A TRE VIE - Tre piccole sfere azzurre escono dalla bocca di Toki e si rivelano letali per i suoi nemici. Meno efficace di altre armi ma quanto meno più vasta.

ONDA - Questa arma è la sorella piccola della prima (ma altrettanto efficace..., NdR). Le sfere sono più piccole ma maggiormente devastanti, soprattutto a largo raggio.

MEGA SFERA D'ENERGIA - È L'arma più potente del gioco. Una singola sfera gialla capace di disintegrare chicchèsia. Fatene buon uso, specialmente di fronte ai cattivoni di fine livello.




***(Sx) Le caverne di cristallo. Meno male che Toki ha una folta pelliccia!***
***Sotto: la fine di ogni livello è sempre indicata da una scritta di questo tipo.***







***(Dx) Uno dei tanti power-up alla R-Type.***






***(Sx) Badabum! e l'idolo cade giù. Ma è Toki o Indiana Jones?***
***(Sopra) In arrampicata. Uff, uff...***

## 83%

## COMMENTO & VOTO

***Molti di voi avranno sicuramente giocato a Toki quando imperversava nelle sale giochi e, sicuramente molti lo avranno trovato fantastico, giocabile e divertente. La versione per Megadrive non è quella da bar, ma se non altro è un ottimo surrogato che può soddisfare tranquillamente la bramosia di giochi "carini" a piattaforme che si annida dentro ognuno di noi. Se non siete allergici alle scimmie (o a Neon che ne ha lo stesso aspetto) e alla grafica non perfettamente definita Toki è da considerarsi un acquisto non fondamentale ma decisamente da tenere presente.***




## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Toki (Legend of Joju) |
| Casa | Sega |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | fino a 9 |
| Continua? | Sì (selezionabili) |
| Livelli di Difficoltà | 3 |

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO



# F1 EXHAUST HEAT





L'auto sfreccia in un momento, sembra non fermarsi mai. Corre corre più del vento e si impasta sul guardrail. Motori in pista brividi e velocità, motori in pista chissà mai chi vincerà..... Sarebbe questa la sigla più adatta al mitico cartoon giapponese "Motori in pista" visto come guida Patrick e, guarda caso, è anche l'introduzione più adatta a questa recensione, viste le capacità di mio fratello in questo gioco. Ora, dopo questa doverosa parentesi, credo che tutti voi signore e signori abbiate già capito, forse per il tono velato con cui è stato introdotto questo prodotto, che qui non si sta parlando di un simulatore di pesca alle sogliole e nemmeno di una gara di bradipi nani bensì di una corsa di F1. Come è facile intuire, voi impersonate un pilota di un rombante bolide che, lungo 16 durissime gare, dovrà riuscire a conquistare il titolo iridato. Il gioco vero e proprio si snoda attraverso un imprecisato numero di stagioni (il manuale è tutto in giapponese) e a ogni gara partecipano 8 concorrenti. Inizialmente siete dotati di una macchina che non è proprio lo stato dell'arte (il motore sembra un incrocio tra quello di un Fiorino e quello di un'Ape car) e di un miserissimo budget di 500 $, che vi permette giusto di iniziare la vostra avventura nel divertentissimo e coloratissimo mondo della F1. Di questo, però, non vi dovete preoccupare, infatti a seconda dei piazzamenti che otterrete, nelle gare vi verranno assegnati dei premi in denaro che potranno essere utilizzati per acquistare utilissimi e coloratissimi gadget per il vostro mezzo; potrete infatti munirvi di tutti i pezzi necessari ad una F1 degna di questo nome: dai telai in fibra di carbonio alle sospensioni attive, dai motori Mc Laren agli alettoni, ecc, ecc. Naturalmente è presente anche un'opzione Training, che vi permette sia di allenarvi sia di correre in un gran premio vero e proprio. Bene, mi pare di avervi detto proprio tutto, ora dove diavolo ho messo il mio casco....

***È proprio una meraviglia poter disporre della pista completamente libera.***









## PILOTI IN PISTA

Ecco a voi i sette piloti contro cui dovrete combattere per riuscire a vincere il titolo mondiale:



I.CAPYS : È il pilota più lento del gruppo. Va così piano che potrebbe esser superato anche da un bradipo nano.



S.NAKADA : È il primo corridore raccomandato (si dice che sia il nipote del signor Nintendo); ha una incredibile abilità nel causare testa-coda ed uscite varie.



N.PIOUS : È il più vecchio ed esperto pilota del gruppo, sfortunatamente la sua macchina ha la sua stessa età (circa 80 anni) e quindi non dovrebbe crearvi grossi problemi.



A.CHESTER : Di poco superiore al suo degno compagno Capys con il quale ingaggia epiche lotte per la penultima posizione. Potrebbe vincere una gara solo se gli avversari andassero in retromarcia.



A.SETH : Il più forte pilota del gruppo. È con lui che vi dovrete misurare se vorrete tentare di conquistare il titolo mondiale.



N.MANSON : Il suo motto è "voglio una vita spericolata" ed il suo stile di guida ne è la conferma.



A.PROTEUS : È l'esatto contrario di Manson, guida con molta attenzione e preferisce attendere piuttosto che tentare un sorpasso rischioso.

## PISTE, PISTE E POI ANCORA PISTE

Eccovi alcuni dei tracciati che vi vedranno dar la caccia al titolo :

MONACO : Mitico , chiunque voglia emulare i più grandi piloti nel favoloso sottopassaggio ora NON potrà farlo . Troppo difficile direte voi . No risponderò io semplicemente non c'è il sottopassaggio.

U.S.A : Questo tracciato sembra esser stato disegnato da un pittore cubista . le sue caratteristiche principali infatti sono le curve a 90 gradi.

ITALIA : Il tracciato di Monza è senza dubbio il più semplice della stagione, non presenta, infatti, nessuna particolare difficoltà.

MESSICO : Questo è uno tra i GP più insidiosi. La sua caratteristica principale sono le curve presenti in ogni salsa . Quindi occhio a non ungere la macchina!

FRANCIA : È il tracciato più lungo del mondiale ed è anche uno tra i più semplici. L'unica difficoltà sta nella quinta curva che può essere comunque evitata con una bella scampagnata.







*(dx) Se pensate che Senna sia scarso, vedete di batterlo!*







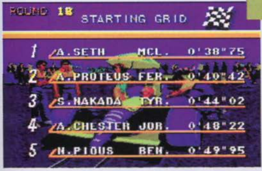

*(sx) In una buona simulazione di F1 non possono mancare le avvenenti fanciulle*












*(sotto) in questa schermata acquistate i pezzi con cui migliorare la vettura.*



*(sopra) La griglia di partenza. Bisogna impegnarsi se si vuole conquistare la pole.*





*(sx) Prima di ogni curva, una freccia vi indica la direzione da seguire.*

# 88%

## COMMENTO & VOTO

**Dopo *F-ZERO*, ecco un'altra corsa automobilistica che sfrutta il chip per la rotazione degli sprite del SN. La grafica è bella (mitica la sequenza della fermata ai box) e anche i fondali sono ben realizzati, anche se mancano alcuni particolari di un certo rilievo (non è possibile, ma dove è finito il sottopassaggio di Monaco...). Il sonoro è altrettanto buono, con un'ottima riproduzione di tutti i rumori che animano una gara (fortunatamente l'unico "rumore" che manca è la voce di Poltronieri), mentre la macchina è molto maneggevole e per questo motivo è semplice ottenere subito discreti risultati. Le uniche pecche di questo prodotto stanno nella impossibilità di scegliere il numero di giri della gara (sono solo 3) e in un fastidioso rallentamento che si verifica quando sullo schermo ci sono più di quattro macchine (rallentamento che però può essere quasi completamente eliminato, togliendo dalla parte superiore dello schermo i dati sulla corsa).**

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | F1 EXHAUST HEAT |
| Casa | SETA |
| Distribuzione | MPORT |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Opzione Save |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

## SPORTIVO

## SOTTO CONTROLLO



# THE IMMORTAL









MEGADRIVE MD

Mordamir era uno dei Maestri, eppure era scomparso, vinto dalle tenebrose potenze del Male che serpeggiavano tra le rovine della dimenticata città di Erinoch. Il sentiero che mi conduceva verso i ruderi era tetro e sinistro, e aleggiava nell'aria un mistico terrore, che sembrava contaminare anche le pietre del selciato. Entrai nel labirinto, e subito scoprii che i miei più profondi timori si erano avverati: Mordamir era stato imprigionato, e non aveva lasciato altra traccia che un anello. Scansata una temibile pianta carnivora, superai la porta, che per fortuna era aperta. Il Male era già in agguato, e mi attaccò sotto forma di un misero essere verde, che con una ridicola mazza pensava di minacciare le arcane forze di un discepolo di Mordamir. Dopo lo scambio di convenevoli, perquisii i resti mortali di quella povera creatura, trovando qualcosa da aggiungere al mio inventario. Poco più in là, scoprii un temerario avventuriero alle prese con un altro essere Malvagio. Lo aiutai, ponendo fine alla sventurata vita del Malvagio, e egli mi ricompensò con qualche consiglio. Superai audacemente una stanza piena di dardi saettanti, per passare poi vicino ad un'altra mortale trappola nella stanza successiva. Accesi la torcia con una delle mie potenti palle di fuoco e raccolsi l'amuleto. Ora mi trovo nell'ultima stanza, pronto a tutto pur di passare al livello successivo. Se riuscirò nel mio intento, riceverò dagli arcani Dei Programmatori la parola di certificazione (ma parla come mangi, dì password!, NdR) che permetterà alle mie successive incarnazioni di ripartire la dove ho fallito. Che Mordamir mi protegga...

***(Dx) Talvolta dovrete combattere più di un mostro contemporaneamente.***










***(Sopra) L''inventario dove vengonoo mostrati gli oggetti raccoolti.***

## BOTTE DA AVVENTURIERI

Appena inizia uno scontro con uno dei numerosi abitanti del Labirinto, appare una finestra di combattimento, con cui potete picchiare, pestare e fulminare il malcapitato. Anche se The Immortal è essenzialmente un'avventura dinamica, vi assicuro che saper menare le mani è una dote necessaria per completare il gioco. Esistono cinque mosse base, che sono:

1) ATTACCO DIRETTO: Il vostro coltello cerca di immergersi nel cuore (ammesso che ci sia) del nemico.

2) TAGLIO DRITTO: Con un bel colpo preciso, cercate di tagliare mezza testa all'avversario.

3) TAGLIO ROVESCIATO: Cercando di ingannare il nemico, colpite da destra verso sinistra. Letale.

4) SCARTO DESTRO: il nostro maghetto dà sfoggio di insospettabili virtù atletiche e si abbassa di colpo per evitare un fendente destro.

5) SCARTO SINISTRO: Volevi ingannarmi? Beh, io ti scarto a sinistra!



## MOSTRI ASSORTITI

Nei sette livelli che vi aspettano in The Immortal troverete una gamma sorprendente di mostri, nemici e schifezze varie.

Per esempio:

Goblin: niente di più facile: due mazzate e vanno giù!

Will O' Wisp: Misteriose palle bianche, intelligenti, che attaccano dove uno meno se lo aspetta. E non fate i maliziosi!

Spore: Puah! Possono uccidere un umano in pochi secondi. Sono l'arma preferita dei Goblin.

Troll: Un po' più grandi dei Goblin, e di conseguenza, più pericolosi. Sono forti, ma stupidi.

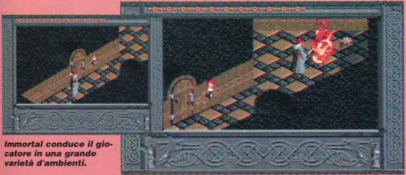
Lucertola Volante: uno pterodattilo, solo più cattivo!

Ragno: È simile ai normali ragnetti, solo che è lungo quattro metri. È più vulnerabile quando abbassa le zampe.

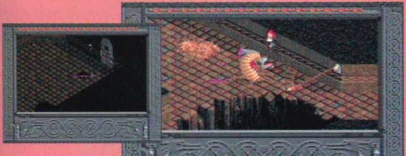





*Uno degli inserti cinematografici che sottolineano la trama*



*Immortal conduce il giocatore in una grande varietà d'ambienti.*







*(Sopra) Un duro combattimento con un mostrone*




# 91%

## COMMENTO & VOTO

**Ottima conversione! La grafica è esaltante, e pur trattandosi di un adventure dinamico, l'occhio, come l'orecchio, ha la sua parte. Gli sprite sono disegnati molto bene, e i fondali scorrono tranquilli mentre il nostro Mago gironzola per lo schermo. Gli enigmi, che sono abbastanza complessi sin dal primo livello, rendono The Immortal un "must" per gli avventurieri su Megadrive, anche se i giocatori alle prime armi avranno qualche problema a completarlo. Inoltre l'uso delle password garantisce la longevità (sarebbe stato tragico rigiocarsi tutto da capo ogni volta!). Dedicato a chi ha già un minimo di esperienza.**

POWER GAME

## SCHEDA TECNICA

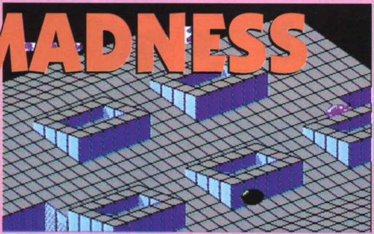
| | |
|---|---|
| Titolo | The Immortal |
| Casa | Electronic Arts |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Password |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

# AVVENTURA

## SOTTO CONTROLLO



# MARBLE MADNESS







(In alto) Un'infido buco nero alla fine del secondo livello. (Sopra) Smack!







Stufi di interpretare sempre guerrieri in cerca di vendetta e astronavi sputafuoco? Provate, tanto per cambiare, a calarvi nei panni di una biglia - uno di quei bei biglioni duri e luccicanti con i quali, da piccoli, facevamo le gare sul marciapiede o rompevamo i vetri della vicina antipatica.
Marble Madness è l'edizione Nintendo di un celeberrimo gioco da bar del 1984. Il giocatore controlla la suddetta biglia attraverso un percorso ricco di discese, paraboliche ed ostacoli. Lo scopo è condurre la rotonda amica al traguardo (marcato da due allegre bandierine) prima che il tempo a disposizione si esaurisca. Naturalmente non è così semplice. La biglia è governata, oltre che dal giocatore, dalle leggi della fisica. Il suo movimento genera un'inerzia non indifferente ed imparare a controllarla correttamente (rallentando in anticipo ed evitando di sterzare troppo bruscamente) richiede una certa pratica. Inoltre la strada da percorrere non è tutta in discesa (ignobile gioco di parole). I lati del percorso non sono protetti da barriere, ma al massimo da un leggero incurvarsi della pista. Oltre il bordo si spalancano baratri fatali, e se la nostra biglia cade in uno di essi della poverina rimarrà solo un cumolo di frantumi rapidamente spazzati via da una serviziévole paletta. Fortunatamente il numero di biglie a disposizione è illimitato, ma ogni incidente costa secondi preziosi e basta fallire di completarne uno solo entro il tempo previsto, per vedere apparire sullo schermo la scritta "game over". Per non parlare dei divoratori di biglie, degli aspirapolvere folli, delle chiazze di acido e di tutti gli altri simpatici abitanti dei percorsi che dobbiamo completare. Un opzione "turbo" accelera notevolmente la velocità di rotolamento ma deve essere utilizzata solo in caso di estrema necessità, perché una biglia lanciata a cento all'ora è naturalmente controllabile quanto un TIR su un lago gelato (crash).

## ROTOLA...

GHIOTTONI: Grossi vermi dal movimento sincopato. Ogni tanto qualcuno balza in aria, allarga una delle due estremità e cerca di inghiottire la biglia con un attacco aviotrasportato.

ACIDOES: Chiazze di sostanza verdastra capace di corrodere il marmo. Strisciano per il percorso con movimento infido.

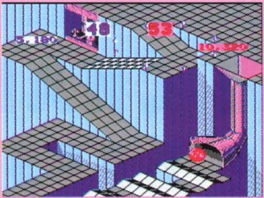
BIGLIA NERA: Bigliona cattivissima che cerca di scontrarsi con la nostra e di farla cadere dentro un baratro (per non parlare dei preziosi secondi perduti).

PHON: Getti d'aria violenta che colpiscono la biglia variandone la traiettoria. Molto pericolosi, perché attaccano all'improvviso.





*(Sopra) Gli odiosi ghiottoni vagano per lo schermo*



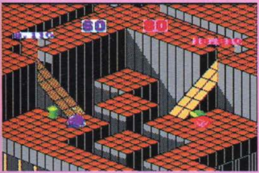
*(Sopra) La nostra biglia ha appena preso una scorciatoia.*

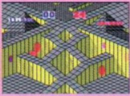
## C'ERA UNA VOLTA

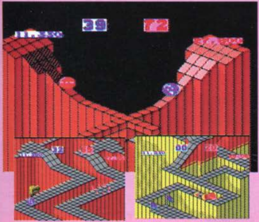
È probabile che le prime biglie siano stati piccoli ciottoli levigati raccolti dal greto di un fiume. I bimbi egizi e greci giocavano con le biglie, come testimoniano alcuni affreschi e ritrovamenti in siti funerari. Le possibilità offerte dai piccoli oggettini tondi sono ovviamente sempre state immense (attentati alla professoressa antipatica, munizioni per fionda...), ma solo con l'età moderna e la nascita della produzione in serie questi apparentemente insignificanti giocattoli per bambini hanno occupato il posto che gli compete nella cultura occidentale. Grandi biglie d'acciaio sono state e sono protagoniste nell'industria (i cuscinetti a sfere), durante il '68, allo stadio e in alcune protesi utilizzate in medicina andrologica. Oggi i bambini preferiscono la televisione, ma un tempo nei cortili e nelle strade ci si pestava duramente per decidere se la biglia rossa aveva o meno toccato la verde, e le amicizie erano più salde. La città con la più grossa produzione mondiale di biglie da gioco è Aix-en-Provence, in Francia.

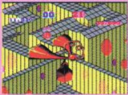


*(Sx) L'opzione per due giocatori si trasforma in una gara di scorrettezze...*









*(Sx) Vroom, roar. Senna sulla biglia blu parte in pole, ma la Ferrari rossa non molla. Speriamo che non si rompa a metà percorso...*

## COMMENTO & VOTO

# 80%

**Marble Madness è un gioco insolito e divertente. Il controllo sulla biglia è fluidissimo e immediato - necessità fondamentale in un gioco di questo genere dove alla prontezza di riflessi da parte del giocatore deve rispondere un'analoga dote da parte della macchina. Il grosso difetto della cartuccia, però, è la scarsa longevità. I sei percorsi da completare sono veramente troppo pochi: un giocatore determinato li completerà in un pomeriggio. Dopo resteranno solo le sfide con gli amici a vedere chi ci mette meno tempo. Un vero peccato: se i percorsi a disposizione fossero stati molti di più (almeno venti) Marble Madness sarebbe stato un Powergame di quelli con la PO maiuscola...**

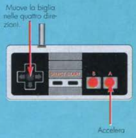



## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Marble Madness |
| Casa | Milton Bradley |
| Distribuzione | MB |
| N°Giocatori | 1 o 2 |
| Continua? | No |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

# ARCADE

## SOTTO CONTROLLO



# JACKIE CHAN'S Action Kung Fu

NES NINTENDO

Sono sicuro che il talento cinematografico di Jackie Chan è uno dei motivi per il quale l'industria del cinema è tornata in attivo.
La sua capacità espressiva, il suo innato senso dell'inquadratura, la naturalezza con cui riesce porsi agli occhi degli spettatori, ne fanno una star di prima grandezza.
Se mai vi fosse capitato di vedere uno dei film di Jackie Chan, avreste capito subito che mento, sapendo di mentire. Il caro Chan recita davvero come un cane. Se non altro, ha indubbiamente un pregio, è un vero e proprio esperto dell'arte marziale del Kung Fu.
Questo gioco riesce a mostrare Jackie Chan nel suo aspetto migliore, cioè lo potrete vedere combattere senza doverlelo sorbire mentre recita.
Nonostante la trama, che sembra estratta dal copione di un film di Jackie (i cattivi hanno rapito la bella, e giù botte; i cattivi hanno picchiato il maestro, e giù botte; i cattivi hanno rubato il riso ai bambini, e giù botte), J. C. Action Kung Fu riesce ad eccellere per quanto riguarda la giocabilità.

Il personaggio principale (Jackie) e i suoi avversari sono disegnati come grossi sprite e con tratti tipici della migliore tradizione del fumetto giapponese. Come molti giochi di piattaforme, anche questo è diviso in livelli e sotto livelli, con tanto di mega mostro finale da eliminare.
Certo, so già a cosa state pensando: "È sempre la solita minestra riscaldata". Beh, se è davvero così, sappiate che Jackie Chan è una "minestra" decisamente saporita.
L'azione non è frenetica, ma in ogni caso sa proporsi al giocatore garantendo ore di divertimento nel tentativo di portare a termine i vari livelli, e la grafica "fumettosa" rende il gioco piacevole da vedere. Insomma, stile già visto, d'accordo, ma J. C. Action Kung Fu è davvero divertente! Scusate se è poco.





(Sopra) Uno dei numerosi bonus stage presenti nel gioco.



(Dx) quella tigre della Malesia sta per capire cosa significa affrontare un maestro di Kung Fu.









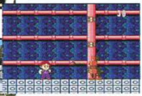
(Sopra) Il percorso da affrontare per compiere la nostra missione è lungo e irto di pericoli, ma Jackie non è il tipo che si perde d'animo.







(Sopra) Come in tutti i film di Kung Fu, anche in questo gioco il protagonista compie dei balzi prodigiosi.

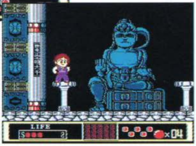






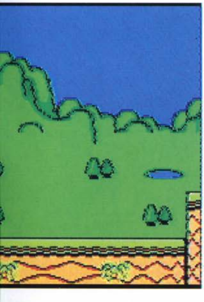
(Sotto) Quella specie di enorme Budda è uno dei guardiani di fine livello.

(Sopra) I nemici del nostro eroe hanno un'espressione davvero ebete.





(Dx) Come si può vedere il peso di un'amara sconfitta è difficile da sostenere.







Random

# 92%

## COMMENTO & VOTO

Può darsi che ci si stufi di giochi alla Mario o alla Mega Man, ma Jackie Chan è sicuramente una ventata d'aria se non nuova, per lo meno fresca. I grossi sprite che si muovono sullo schermo sono piacevoli a vedersi, e i nemici sono disegnati in maniera da sembrare quasi ridicoli più che spaventosi o letali. E in più, la giocabilità è molto buona, frutto probabilmente degli innumerevoli esempi che esistono nell'ambito di questo stile di giochi. Se state cercando un'alternativa divertente per la vostra collezione di giochi a piattaforme, Jackie Chan's Action Kung Fu fa sicuramente per voi!

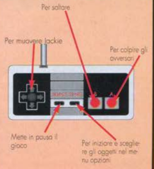
POWER GAME

## SCHEDA TECNICA

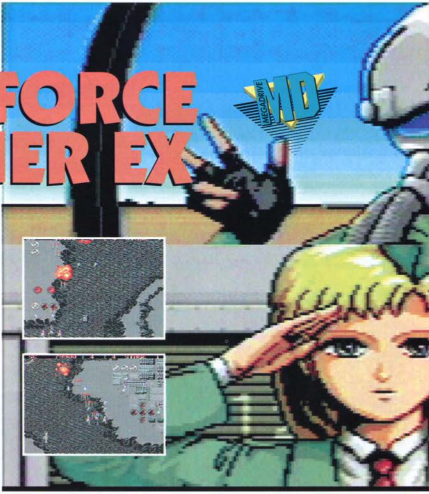
| | |
|---|---|
| Titolo | Jackie Chan's Action Kung |
| Casa | Hudson Soft |
| Distribuzione | Mattel |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Sì |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

## PICCHIADURO

## SOTTO CONTROLLO



# TASK FORCE HARRIER EX



Come tutti sapete (o almeno spero), l'Harrier è un velivolo molto famoso per la sua particolare caratteristica di essere un aereo a decollo verticale. Questa sua possibilità lo rende uno dei più efficienti caccia bombardieri esistenti. Considerando quindi queste potenzialità, un gioco che avrebbe potuto dare un'idea più completa di quest'aereo sarebbe potuta essere una simulazione, non uno spara e fuggi come quello che invece ci troviamo davanti. La trama è piuttosto semplice, infatti il solito cattivo di turno, tale Soncrudel Etammaz, ha avuto la brillante idea di conquistare la Terra. "Oh Oh, capirai che problema", hanno subito ribadito i capoccioni del Pentagono,"tanto noi gli mandiamo contro il solito pazzo suicida che fa fuori tutti, per cui non c'è da preoccuparsi". Ma chi sarà il solito pazzo suicida in questione? Eh sì, siete proprio voi, e poiché amate questo genere di avventure avete pensato bene di accettare subito la missione, senza contare che vi hanno anche promesso un ottimo compenso (ma non illudetevi troppo, ricordatevi che un pilota militare è sempre un dipendente dello stato). A bordo del vostro Harrier, siete dunque decollati alla volta del fronte nemico, dove dovrete affrontare dei mezzi super tecnologici e armati fino ai denti. Voi, però, siete un pilota con anni di esperienza alle spalle, plurimega decorato, e quattro cannoni messi in croce non rappresenteranno certo un problema per voi e per il vostro aereo. Inoltre i nemici sono, come al solito, dei beoti, infatti non hanno ancora imparato a non lasciare le armi incustodite sul campo di battaglia, armi che potranno essere così raccolte e usate nel modo più appropriato. Non credo ci sia più nulla da dire se non: buona fortuna!

## A CACCIA DI BONUS

Uno sparatutto non è uno sparatutto se non ci sono le solite icone che permettono di potenziare il proprio armamento.


SPEED UP - Aumenta la velocità dell'aereo negli spostamenti laterali.


SPARO TRIPLO - Permette di sparare in tre direzioni.


MISSILI INTELLIGENTI - Raccogliete questa icona e gli aerei di supporto spareranno dei missili a ricerca automatica.

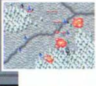

MISSILI ARIA-ARIA - Non c'è bisogno di spiegare come funzionano vero?

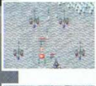

BOMBA NORMALE - È una bomba a corto raggio non molto potente ma ugualmente efficace.

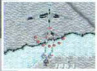

BOMBA ROTOLANTE - Permette di colpire più nemici con un colpo solo grazie alla sua particolarità di causare una serie di esplosioni. Peccato che sia poco potente.


BOMBA AL NAPALM - Particolarmente devastante, ha però una gittata molto corta.









*(Sopra) In giochi di questo tipo l'azione non viene mai a mancare.*

## 84%

## COMMENTO & VOTO

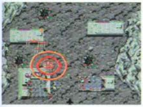
**Quando esce un nuovo gioco ci si aspetta che il suddetto aggiunga qualcosa di nuovo al genere a cui è inspirato. Nel caso di *Task Force Harrier Ex*, beh, scordatevelo! Il nuovo prodotto della Treco non aggiunge niente, ho detto niente al genere degli sparatutto. Se dovessi giudicarlo solo per l'originalità gli darei zero. Fortunatamente questa è l'unica nota negativa di questo gioco, che si presenta bene sia sotto il profilo grafico che sonoro. Personalmente lo trovo un po' facile, ma vi assicuro che la giocabilità non risente minimamente di questo fatto.**



Bio Massa




*(Dx) Nei giochi di origine giapponesi non mancano mai delle ninfette dall'aspetto provocante. Con uno sprone simile come potremmo fallire?*





*(Sopra e a dx) Le installazioni a terra costituiscono degli obiettivi di primaria importanza. Fatele a pezzi.*

### DATI TECNICI

L'Harrier è un aereo famoso, però credo che siano ben poche le persone che conoscano veramente le sue caratteristiche. Per gli altri ecco una breve scheda tecnica:

NAZIONE: Stati Uniti.

COSTRUTTORE: McDonnel-Douglas Corp.

TIPO: Caccia da combattimento a decollo verticale.

ANNO: 1978

MOTORE: Turboreattore Rolls-Royce Pegasus F402-RR-404 da 9752 Kg. di spinta.

APERTURA ALARE: m. 9,25

LUNGHEZZA: m. 14,12

ALTEZZA: m. 3,56

VELOCITÀ MASSIMA: 1.100 Km/h

QUOTA MASSIMA OPERATIVA: m. 16.000

AUTONOMIA: Km. 1.100

ARMAMENTO: 2 cannoni da 30 mm. - 4.173 Kg. di carico bellico.

EQUIPAGGIO: 1 persona.

PER LA CRONACA...

L' AV-8B Sea Harrier è stato scelto dalla marina militare come aereo da essere imbarcato sulle portaerei italiane.



## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Task Force Harrier Ex |
| Casa | Treco |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Si |
| Livelli di Difficoltà | 3 |

## SPARAEFUGGI

## SOTTO CONTROLLO



NINTENDO NES

# CAPTAIN PLANET





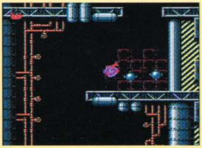
La nostra amica è triste ma il nostro amico qui sopra no. Curioso...



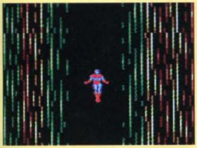
Unite i vostri poteri!

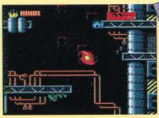


Le risorse naturali del nostro pianeta, si sa, non sono illimitate. Il petrolio che estraiamo dalla crosta terrestre un giorno si esaurirà, lasciandoci tutti al freddo e al buio. Le industrie si fermeranno, le automobili verranno lasciate ad arrugginire a lato della strada e l'umanità entrerà nell'oscuro tunnel di un nuovo medioevo.
L'illuminato magnate e finanziere Hoggish ha deciso di scacciare questo spettro dal futuro del nostro pianeta. Grazie a un'intensiva serie di ricerche geologiche ha scoperto nuovi giacimenti petroliferi sufficienti a rinviare di qualche decennio l'inizio della catastrofe. In questo modo altre sussidiarie della sua multinazionale avranno il tempo per sviluppare metodi di produzione energetica alternativi (centrali eoliche e idroelettriche, fusione fredda, energia talassotermica...) che garantiranno tranquillità e sicurezza per i secoli a venire.
Purtroppo un sedicente gruppo di ecoterroristi (probabilmente finanziato da una megacorporazione rivale) ha deciso che il modesto inquinamento causato dalle ricerche petrolifere è, per la razza umana, un problema molto più grave rispetto a quello che ci attende il giorno che rimarremo senza petrolio. Sobbillati da una formosa signorina, che cerca di accendere nel prossimo desideri ecologici facendo leva su ben altri desideri, i *Planeteers* iniziano a diffondere il loro messaggio di pace e di riavvicinamento alla natura facendo uso di armi che farebbero impallidire quelle utilizzate durante la recente guerra nel Golfo. Astronavi supercorazzate, globi infuocati, laser, campi di energia (il cui effetto di ionizzazione spalanca buchi nell'ozono grandi come tutto il Polo Sud) e perfino, in omaggio ai giorni in cui gli uomini vivevano e guerreggiavano più a contatto con la natura, grandi massi da scagliare sulle installazioni avversarie. Una volta occupate, le installazioni vengono aggredite da Captain Planet in persona, una sorta di eco-superman generato dall'unione delle cinque energie fondamentali (terra, aria, fuoco, acqua e cuore).
I centri di ricerca di Hoggish vengono assaliti e distrutti uno dopo l'altro. A difenderli c'è solo un pugno di tecnici ed operai che, a bordo di rudimentali astronavi, cercano disperatamente di difendere i posti di lavoro che garantiscono il pane alle loro famiglie. Riusciranno i giocatori ad essere così imbranati, mentre giocano a *Captain Planet* nei panni dei *Planeteers*, da non riuscire a completare il gioco e garantire alla Terra un futuro luminoso?









*Dopo la trasformazione ci attende l'interno della piattaforma*




# 71%

## COMMENTO & VOTO

***Captain Planet*, al di là del messaggio ecologico, non è altro che un normale sparatutto. Da questo punto di vista, non riesce a sollevarsi dalla mediocrità. Il movimento sullo schermo dell'astronave e di Captain Planet è goffo e lo sprite che li rappresenta è sempre gigantesco, rendendo molto difficile l'impresa di evitare i colpi avversari. Inoltre il volume di fuoco prodotto dalle armi di bordo nelle sezioni d'assaltoè misero e tutti gli amanti degli sparatutto concorderanno che una delle maggiori soddisfazioni che si ricava da questo genere di giochi è riempire lo schermo di botti, missili e traccianti mentre nemici incavolatissimi convergono da tutte le parti.**
***Captain Planet* non è un brutto gioco, nemmeno graficamrente. Semplicemente, in un genere ricco di concorrenti, viene superato in qualità da molti altri titoli. Se l'argomento ecologico vi interessa, forse vi piacerà... sebbene io non concordi affatto con lo spirito da fumetto da serie B con il quale viene affrontato.**





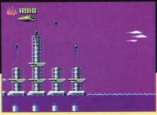



## SCHEDA TECNICA

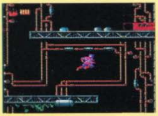
| | |
|---|---|
| Titolo | Captain Planet |
| Casa | Mindscape |
| Distribuzione | Leader |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Password |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

## SPARATUTTO





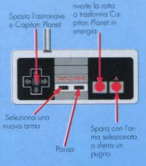
*(Dx) No, non è l'impero colpisce ancora ma una piattaforma petrolifera*





*Urrà, Captain Planet vince!!!*

## SOTTO CONTROLLO



MEGADRIVE MD

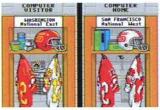
# JOE MONTAN
## Sports Talk Foo

Prima o poi sarebbe dovuto capitare. In una società che ha come valore principale l'"audience" televisiva, era impensabile che un gioco sportivo potesse sfuggire alle regole del media detentore del "quinto potere".

*Joe Montana 2* è unico nel suo genere. Non perché tratta uno sport sin'ora trascurato sull'EmmeDi, (di Football Americano ne abbiamo visto, eccome!), ma piuttosto perché è il primo gioco sportivo che viene commentato "in diretta" dal Dan Peterson di turno. Infatti in *Joe Montana 2* ogni singola azione che si verifica sul campo viene commentata (logicamente in inglese) in ogni suo aspetto. Così se il vostro running-back riuscirà a sfuggire ai placcaggi avversari e a conquistare molte yard, sentirete la voce dello speaker aumentare di tono scandendo i metri guadagnati, complimentandosi per i "blocchi" fatti e la riuscita dell'azione.

Stessa cosa dicasi per la difesa. Se riuscirete a bloccare l'azione d'attacco senza concedere yard preziose il commentatore "televisivo" si entusiasmerà ammettendo: "Good job of the defense!" ("Buon lavoro della difesa!").






Credete che sia solo questa la novità di questo secondo appuntamento con il Quarter Back dei 49ers? State tranquilli non è così!

La visuale dell'azione è spostata lateralmente, rispetto al gioco precedente, ed esiste la possibilità di "zoom" per permettere di vedere in particolare come si sta evolvendo una giocata, in questo caso avrete degli sprite grandi quasi come metà dello schermo, e vi assicuro che l'effetto è davvero grandioso!

In definitiva, *Joe Montana 2* è un buon gioco di Football, che però non riesce a regalare le stesse emozioni del nuovo capitolo della serie *John Madden*. In ogni caso la voce del commentatore è qualcosa di davvero rivoluzionario che inizialmente vi terrà incollati al video. Altro punto in suo favore è la possibilità di giocare un vero campionato NFL e non limitarsi ai "Play Off" garantendo una buona, se non ottima longevità.



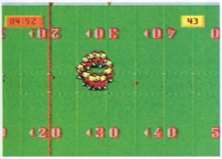





**(Sopra) La "consueta" pagina di statistiche. (Dx) Lo schermo gigante dello stadio. (Sotto) Calcio da tre punti. La palla vola tra i pali! (crash')**





**(Sopra) Il "mucchio" prima della mischia. (DX) Un'azione sulle 20 yard**



**(Sx) Il quadretto indica l'area di campo nella quale si sta per zoomare.**

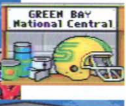


# A 2
# tball



si ringrazia Flopperia - MI








*(Sx) Tutte le azioni sono sottolineate dall'arbitro.*
*(In basso) Sonic anche qui. La Sega propone quasi ovunque il suo personaggio simbolo*

## PATRIOTI, CAVALLI E BUCANIERI

Le squadre che fanno parte della National Football League, hanno nomi che richiamano le tradizioni della città da cui provengono. Molti di voi le conosceranno già, basta seguire Tele +2 per averne un quadro completo. Quest'anno la finale (Super Bowl) è stata vinta dai Washington Redskins. Diamo un'occhiata a qualche altra squadra.



Tampa Bay Buccaneers: Squadra della Florida che deve il suo soprannome ai bucanieri che frequentavano i mari antistanti la città nel lontano 1600. C'è chi l'ha paragonata al Catania del Football Americano, ma io non ci credo nemmeno un po' (Già, il Catania è più forte! NdR)



San Francisco 49ers: Squadra in cui milita il mitico Joe Montana e grande protagonista degli ultimi anni della NFL, devono il loro nome alla corsa dell'oro californiana del 1849.



Green Bay Packers: Devono il loro nome alla grande produzione di carta igienica che contraddistingue la loro città (non è uno scherzo!).



Denver Broncos: I cavalli selvaggi a cui si riferisce il loro nome sembra che abbiano influito sul loro modo di giocare. Veloci, potenti, ma poco precisi.



New England Patriots: I "patrioti" della guerra d'indipendenza americana iniziarono da Boston la loro ribellione al giogo inglese. Capito perché questa squadra si chiama così?



Kansas City Chiefs: Il loro soprannome si rifà ai capi delle tribù indiane; per questo le comunità di pellerossa hanno chiesto che lo cambiassero per non infangare le tradizioni del loro glorioso popolo.

## COMMENTO & VOTO

# 86%

***Joe Montana 2* è indubbiamente superiore al suo predecessore. La grafica è curata molto bene (ottima la possibilità di zoomare), la voce del commentatore a volte dà i brividi, e la possibilità di giocare un intero campionato è fantastica. Forse pecca un po' in fase di giocabilità, con azioni che diventano, alla lunga, scontate. Per il resto è un buon gioco, altamente consigliato agli sfegatati di questo sport, e ai fan di Guido Bagatta (peccato che la voce del commentatore non sia la sua!)**




## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Joe Montana 2 |
| Casa | Sega |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1/2 |
| Continua? | Password |
| Livelli di Difficoltà | 3 |

# SPORTIVO

## SOTTO CONTROLLO

Per far lanciare o saltare un difensore nel tentativo di toccare la palla o effettuare un placcaggio.

Per scegliere l'azione e muovere i giocatori.




Seleziona i giocatori, per calciare nei Kick Off e nei Punt. Iniziare l'azione, effettua un passaggio. Chiamare un "Time Out".

Per chiamare un "Audible", scegliere il ricevitore prima del passaggio, scegliere il difensore più vicino alla palla, per azionare il "Replay".

# ROLLING THUNDER 2





La trama l'avrete sentita un sacco di volte, data la scarsa fantasia dei game designer, non vi starò quindi a tediare con storie del tipo: i terroristi hanno distrutto satelliti artificiali, o chissà che altro: concisione e chiarezza, questo è la mia ragione di vita, (come no) patti chiari amicizia lunga, l'unione fa la forza e chi fa da sé fa per tre. Well, possiamo cominciare.

Lo scorrimento del gioco è prevalentemente orizzontale. L'area d'azione è suddivisa in due piani. Nel gioco si progredisce uccidendo gli omettini che compaiono sullo schermo e che vi sparano con delle armi che potrebbero fare invidia a Rambo. Se i loro proiettili vi colpiscono alle spalle perdete due unità di energia, e poiché inizialmente ne avrete solo due morirete, così anche se vi beccano sulla fronte, colpi al corpo fanno perdere invece solo un quadrato di energia. Ci vorranno, daltronde, più contatti coi nemici stessi per perdere dell'energia. Di nemici ce ne sono di diversi tipi, alcuni completamente stupidi, altri più cattivi, dai quali dovrete guardarvi maggiormente. Una caratteristica del gioco è la presenza di numerose porte lungo i livelli; se vi troverete nei pressi di esse dovrete stare molto attenti! Infatti da queste possono uscire tanti tanti nemici, pronti a farvi male, e se non farete attenzione potrete salutare con la manina la vostra speranza di portare a termine la missione; in queste porte però troverete anche delle belle cosettine, per esempio proiettili ed energia extra o armi supplementari eccezziunali veramente. Vi chiederete come fare per impadronirvene: ma è facilissimo! Basta entrare nelle porticine! Stupiti vero? Quante belle cose potete fare...

Ma come fui stolto! Non vi dissi infatti che in questo gioco si può giocare in due! Beh, tanto ve l'ho detto adesso, è uguale. Come, cosa fate lì? State ancora leggendo le mie stupidate? Camminate a comprarlo! (se correte dopo vi viene il raffreddore.)



***(Sx) Quel gattone sembra intenzionato a renderci la vita difficile.***





***(In alto) In quella porta è possibile trovare diversi tipi di armi: dal semplice mitragliatore al più devastante lanciafiamme.***







## UUH CHE PAURA

Ovvero la lista completa dei nemici più significativi che appaiono during the game...



DICK TRACY--Per la serie "non facciamoci notare" ecco un ingegnere che si è messo indosso un bel completino giallo limone, per farvi paura... Tsé! Paura? Cos'è la paura?



CONDITIONED AIR--Chiamato in tal modo per l'assurda presa d'aria che si ritrova sul petto, si tratta di uno dei mostri più comuni e stupidi del gioco.



ENEL MAN--Eccentrico personaggio che va in giro circondato da una aurea elettrica altamente pericolosa... per lui, se cade in acqua!



ZÒGROZZO!--Una specie di robot marrone che ama moltissimo stritolarvi la faccia con le mani e fare frullati con le vostre budella... Tsé! Budella? Cosa sono le budella?



BOMBJACK--Il bombarolo pazzo. Si pensa che sotto quel ridicolo costume si nasconda





*(Alto) Layla e Albatross sono una coppia fantastica, non trovate?*






**si ringrazia ALEX - TO**





*(Dx) Layla si esibisce in un'elegante salto che mette in mostra tutta la sua agilità, e anche qualcos'altro...*



nientepopodimeno che... Zia Marisa, che non ha gradito il rifiuto del suo ultimo "esperimento culinario". O mangi 'sta minestra...



IL TALPONE--Questo essere immondo altamente ripugnante è uno degli "esperimenti culinari" di cui sopra...



MR.ATARI--Il pazzo, l'illuso perenne, il megalomane inguaribile, insomma, ALKROSS!. Da notare il vestito da idiota e le orecchie alla doctor Spock.

## GLI EROI

Layla: Codice fiscale: LYL... Occhi: arancioni (?!?)... Statura: 7m 69cm... Professione ufficiale: bevitrice di succo di peperoni... Professione segreta: agente segreto... Piatto preferito: carciofini sottolio con miele... Trasmissione preferita: segnale orario... Punti deboli: non le piace svegliarsi presto il lunedì e il martedì...

Albatros: Codice fiscale: LBTRS... Occhi: azzurri... Statura: 5m 43cm... Professione ufficiale: mangiapane a tradimento... Professione segreta: agente segreto... Piatto preferito: zuppa di cipolle della Zia Marisa... Trasmissione preferita: previsioni del tempo... Punti deboli: soffre il solletico sotto le ascelle...





*(Sx) Dotati entrambi di una mira eccellente, Layla e Albatross si esercitano nel tiro a segno*

## COMMENTO & VOTO

# 89%

***Thunder 2*, eh?... Difficile. Questa è la prima cosa che mi viene in mente. Divertente. Questa invece è la seconda. La terza? (Bompiani, NdR) Boh... So solamente che come gioco vale l'acquisto, se non altro per la stupenda Layla... (Mercurio vuole farne un murales in camera sua!). Giocare a *RT2* in 2 richiede molto affiatamento, ma diverte molto di più. In fin dei conti questo seguito ripropone lo stesso modulo di gioco del predecessore, con i suoi pregi e difetti, e ciò era prevedibile. Il mio giudizio è: difficile ma bello, coinvolgente e divertente, olé!**



Bono

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Rolling Thunder 2 |
| Casa | NAMCOT |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1/2 |
| Continua? | Password |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

# SPARATUTTO

## SOTTO CONTROLLO



# SUPER ADVENTURE ISLAND



E finalmente approdato il primo gioco della Hudson Soft su SUPER NES. A prima vista, la cartuccia si presenta come un banale gioco di piattaforme con scrolling a volte orizzontale e a volte verticale. Nel caso vi ricordasse *Wonderboy*, non preoccupatevi, non siete in preda alle allucinazioni, è un clone dello stesso con qualche modifica (è ormai risaputo che i giapponesi copiano tutto, ma se adesso si copiano anche tra di loro!).
Per la serie facciamo qualcosa di molto originale, mentre vi stavate godendo una bella serata sotto le stelle con la vostra dulcinea, passa per caso una strega che decide (evidentemente non aveva niente di meglio da fare!) di trasformare la vostra compagna in un bella statuetta di pietra (niente marmo, oro o bronzo! No! No! Di pietra!).
Qualcuno potrebbe essere contento della faccenda ma non il nostro amico dal capellino da baseball e così parte, al ritmo della musica a volte rock e a volte rap, per soccorrere la sua bella, affrontando mille pericoli, attraversando i 5 mondi del gioco, andando a finire in posti per lo meno insoliti, come la pancia di una balena, una vecchia miniera dove dovrà salire dentro dei carelli (alla Indy) e, nei freddi paesi del nord, fare dello skate con i nostri amici pinguini. Naturalmente alla fine di ogni mondo incontrerete il solito zoticone che non vuole assolutamente lasciarvi passare e che dovrete far ragionare. Ah! Dimenticavo! Ogni tanto potrete anche scoprire dei livelli segreti acchiappando un stella magica! Ayeah!











**Il boomerang**







***Uno dei mini-cattivi di fine livello che si incontrano a metà livello!***



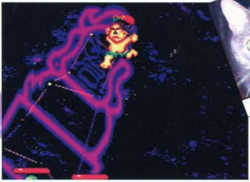




***Queste piattaforme sono molto infide. Alcune crollano all'improvviso.***

si ringrazia Newel-MI





A spasso per le costellazioni.







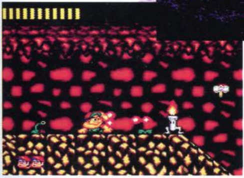







(Sopra) Sembra che le cose non andassero molto bene con l'amata. Forse non é il caso di fare tutta questa fatica.



In giro tra caverne




... e cascate. Nulla di nuovo in fondo.

## COMMENTO & VOTO

# 82%

**Se cercavate un buon clone di Wonderboy...STOP! Fermatevi! Non cercate più! *Super Adventure Island* è il gioco che fa per voi, il gioco che più clone di così non si può (non per riprendere lo slogan di certi detersivi in tv!). Anche se a prima vista la grafica non è straordinaria, migliora notevolmente nei livelli successivi e l'animazione del personaggio è più che decente. Il sonoro è fantastico e le musiche sono semplicemente le più belle che io abbia mai sentito su SUPER NES. Devo dire, però, che la manovrabilità del personaggio lascia un po' a desiderare, soprattutto per quel che riguarda i salti lunghi, poco pratici da eseguire,una cosa che rischia di darvi su i nervi dopo il 53esimo tentativo che fate per passare quel maledetto burrone! In definitiva, anche se il gioco riprende il sistema di *Wonderboy*, non apporta cambiamenti sufficienti per ringiovanirlo e la brevità di alcuni livelli ne fanno un gioco facile da finire (al prezzo che costano le cartucce rischierete di rimanere delusi!). Da consigliare ai più piccoli!**

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Super Adventure Island |
| Casa | Hudson |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Infiniti |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

# PIATTAFORME

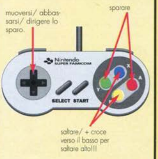
## ARMI

ASCIA= ha una traiettoria parabolica e non può sparare verso l'alto ma si rivela indispensabile in certi posti, per raggiungere qualche mostro imboscato dietro una roccia, o per il mostro del secondo livello.

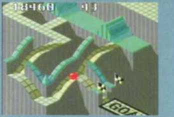
BOOMERANG= può essere sparato in tutte le direzioni e ha la facoltà di tornare indietro ma è un'arma a corto raggio.

KETCHUP= non esiste nel gioco ma è un arma micidiale nella vita di tutti i giorni sopratutto quando premete il tubetto che si ostina a resistere e che cede al momento meno opportuno schizzandovi così tutti i vestiti!

## SOTTO CONTROLLO



# MARBLE MADNESS







*(Sopra) Goal! Due punti facili e la garanzia di un posto in Zona Uefa.*




*(Sopra) L'infido divoratore ci attende in agguato oltre il canalone.*

La ricetta del mese: prendete una o due biglie di ferro (a seconda di quanti siano gli "invitati") e mischiatele con una serie di livelli in 3D isometrico, condite poi il tutto con una manciata di alieni ed infine, per completare l'opera, guarnite il tutto con qualche musica ed un pizzico di effetti sonori. Versate poi l'impasto in una cartuccia (antiaderente naturalmente), preferibilmente della EA, e lasciate riposare il il tutto per almeno mezz'ora, onde evitare probabili rigurgiti. Dopo di che inserite la cartuccia nel Mega Drive ed otterrete Marble Madness.
Il gioco che fece la sua prima apparizione nel lontano 1984 era una cosa incredibile ,un mito, una perfetta sintesi di semplicità e di giocabilità ma ora l'incantesimo sembra essersi inspiegabilmente spezzato e così il bellissimo cigno sembra, in questa conversione per Mega Drive, essersi trasformato in un brutto anatroccolo. Lo scopo del gioco è quello di guidare, attraverso sei livelli in 3D isometrico a scrolling omnidirezionale, una sferetta di metallo fino ad un traguardo. I percorsi tuttavia non sono proprio piatti ma presentano notevoli asperità quali dossi, discese, burroni, salite e pantani vari.
Inoltre i vari mondi sono abitati da una serie di alieni non proprio amichevoli che faranno di tutto per rendere il vostro viaggio il più difficile possibile. Marble Madness può anche esser giocato in 2 contemporaneamente, scatenando così gli istinti più bassi ed abbietti che ogni videogiocatore possiede nel profondo del suo joypad. Nel modo per due giocatori, tutto si riduce ad una lotta per la sopravvivenza tra voi e l'amico che vi siede accanto, dove ogni sorta di scorrettezza è ammessa. I percorsi inoltre dispongono di più strade per arrivare al traguardo ed hanno un tempo limite per essere portati a termine; quindi, ragazzi, non vi resta che correre.




*(Sopra) Aaaaargh!!! Speriamo che la biglia rossa non soffra di vertigini...*




*(Sopra) Il phon cerca di sbatterci nel canalone di Guerre Stellari.*




*(Dx) La catapulta scaglia la biglia verso nuovi orizzonti (crash - duecentomila di danni).*













*(Sopra) All'ombra delle piramidi di cristallo.*
*(In alto) In cerca di un parcheggio.*




# 68%

## COMMENTO & VOTO

**Non va ! Questa conversione di Marble Madness per MegaDrive non riesce proprio a riprodurre gli aspetti che lo avevano reso così popolare in sala giochi. La realizzazione tecnica è piuttosto grossolana, con inaccettabili rallentamenti, grafica appena passabile ed un sonoro scandaloso per questa console. Inoltre il metodo di controllo è, almeno inizialmente, piuttosto macchinoso, senza contare poi l'eccessiva facilità del gioco. Sei livelli sono troppo pochi e chiunque, e sottolineo chiunque, potrebbe riuscire a finirlo nel giro di pochi giorni. Unica nota lieta è l'opzione a due giocatori che, almeno a nostro parere, è veramente molto divertente. In conclusione, se eravate amanti del coin-op, cercatelo al bar che è meglio.**

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Marble Madness |
| Casa | Electronic Arts |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 - 2 |
| Continua? | No |
| Livelli di Difficoltà | 3 |

# ARCADE

## SOTTO CONTROLLO




## NEMICI E TRAPPOLE

Eccovi una rapida descrizione degli schifidi esseri che potrete incontrare durante il gioco :

DIVORATORI DI PALLINE : Sono esseri verdi e gommosi; non hanno occhi ma riescono ugualmente a percepire la vostra presenza. State attenti quando spiccano un balzo, perché si stanno preparando per deglutirvi.

PALLINE NERE : Sono delle sferette veramente "pallose".Cercheranno di spingervi nei crepacci, ma voi siate più furbi di loro: quando si avvicinano spostatevi rapidamente e.. voilà niente più sferette.

ASPIRAPOLVERE : State attenti a non passare loro troppo vicino o comunque fatelo il più rapidamente possibile, altrimenti vi daranno una bella "ripulita".

POZZANGHERE VERDI : Si muovono lentamente sul pavimento e a giudicare da come vi riducono se ci finite dentro, direi che hanno un carattere un pochino acido.

CONDOR : Questi simpatici volatili si muovono senza mai spostarsi dalla loro traiettoria. Prendete bene il tempo onde evitare spiacevoli incontri.

MARTELLI : Compaiono dal nulla, e se non state attenti non vi basterà un camion di aspirine per farvi passare il mal di testa.

PISTONI : Spuntano dal suolo bloccandovi la strada. Fate attenzione a non trovarvi sopra di loro quando saltano, altrimenti finirete in orbita.

BACCHETTA MAGICA : Di lei non si sa proprio niente, né da dove venga né dove vada. Ogni tanto appare e vi regala 10 secondi. Bella lì !

# Db_Line srl

# Consoles & Games Mania

**V.le Rimembranze,26/C-21024 Biandronno VA**
**Tel.0332.767270 Fax.0332.767244**
**Per ordinare in automatico via modem:0332.767277-706469**

**CONSOLES:**

| | | |
|---|---|---|
| CD MEGADRIVE -New- | PC-ENGINE LT -New- | PC-ENGINE SUPERGRAFX |
| SUPER FAMICOM | PC-ENGINE GT | CD-ROM II SYSTEM PC ENGINE |
| MEGADRIVE GIAPP.SCART | PC-ENGINE COREGRAFX II | NEO GEO HOME VERSION |
| GAME BOY SYSTEM | SEGA GAME GEAR | |

**GIOCHI: arrivi settimanali per tutte le console**

| SUPER FAMICOM Lit. 129/169.000 | PC-ENGINE Lit. 62/130.000 | MEGADRIVE Lit. 69/129.000 | |
|---|---|---|---|
| Castelvania IV | Dragon Egg! | Nostalgia 1907 (CD) | Beast Warrior |
| Dimension Force | Lady Fantom (CD) | Heavy Nova (CD) | Davil Crashe |
| Final Fantasy IV | F1 Circus 91 | Joe Montana II | El Viento |
| Fire Pro-Wrestling | Fire Pro Wrestling 2 | Mario Lemieux Hockey | Bare Knuckle |
| Axelay | Gradius | California Games | Rolling Thunder 2 |
| Super Formation Soccer | Salamander | F1 Grand Prix | Mercs |
| Pilot Swing | Raiden Densetsu (CD) | Heavy Nova | Out Run |
| Hyper Zone | R-Type (CD) | Bad Omen | Saint Sword |
| Jerry Boy | Hit the Hice | Donald Duck Quack Shot | Sonic |
| Joe & Mac | Mesopotamia | Golden Axe II | Double Dragon |
| Lagoon | Magical Chase | F22 Interceptor | Galaxy Force II |
| Legend of Zelda | Fighting Run | Master of Weapon | YS III |
| Magic Sword | Power League IV | Shining in the darkness | **GAME BOY** |
| Raiden Trad | Prince of Persia (CD) | ToeJam & Earl | The Simpson |
| Street Fighter II | Randa 2 (CD) | The Immortal | GhostBusters |
| Super E.D.F. | Lord of Wars (CD) | Runark | Tecno Bowl |
| Super Ghoul's n Ghost | Time Cruise | Shadow of the beast | Spiderman |
| Super Tennis | Zero Wing (CD) | Alien Storm | Super Mario Land |
| Thunder Spirit | Raiden | Block Out | Batman |

| GAME GEAR Lit. 45/65.000 | | | |
|---|---|---|---|
| Sonic | Solitaire Poker | The Chessmaster | Super Golf |
| Ninja Gaiden | The Lucky Dime | Galaga 91 | Mickey Mouse |
| Out Run | Fantasy Zone Gear | Axe Battler | Golden Axe |

| | | | NEO GEO Lit. 280/419.000 |
|---|---|---|---|
| Crossed Sword | Magician Lord | Top Player Golf | 2020 Super Baseball |
| Qualsiasi titolo disponibile su prenotazione | | | |

**OFFERTE SPECIALI:**

**ACTION REPLAY** per Megadrive £.139.000 **CONVERTITORE Euro/J £.25.000**
**Floppy-Disk 3,5"DSDD £.790-3,5DSHD £.1390**
****Per ogni tappetino Db_Line per mouse...MOUSE IN OMAGGIO!!!****
**GIOCHI AMIGA e PC da £. 5.000**
**Scheda Voqe BigMouth per PC + software**

**PC 386SX 25Mh -Floppy Disk 1.44Mb-Disco Fisso 40Mb-Monitor Vga colore Tastiera italiana avanzata-MS-DOS 4.01-Manuali-Modem 2400V42Bis Mnp5 Esterno-Mouse-Joystick-4 Giochi-Garanzia 1 anno. £.2.650.000**+iva

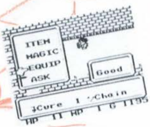
**Ad ogni telefonata listino in omaggio.**
**Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.**
**Telefonare per listino prezzi,altri titoli,offerte promozionali sconti quantità,prenotazione prossimi arrivi.**
**Modalità di pagamento:** C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario Carta di Credito-Contrassegno.

# FINAL FANTASY ADVENTURE



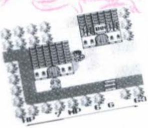
Raist






L'Albero del Mana è la sorgente dell'energia vitale che muove tutte le cose terrene. L'Oscuro Signore, Imperatore del temuto Impero Glaive, ed il suo fido stregone Julius vogliono impadronirsi dell'albero sacro, custodito in un santuario sulla vetta del Monte Illusia, e corromperne la linfa. Se il piano riuscirà tutte le creature del mondo diverranno malvagie e potranno essere più facilmente assoggettate ai voleri del tiranno.
Un tempo la difesa dell'Albero del Mana era affidata all'onorato ordine dei Cavalieri Gemma. Oggi l'ordine è estinto, e i cavalieri scomparsi. Solo un incantesimo riesce ancora a proteggere il prezioso albero dalle grinfie dell'Oscuro Signore: non sarà possibile giungere al santuario senza essere in possesso del Medaglione che inverte lo scorrere della Grande Cascata. Ma il Medaglione è introvabile, perduto da tempo immemorabile...
Voi siete solo un umile guerriero condannato a combattere a vita nell'arena di Castel Glaive per il divertimento degli sgherri del tiranno. Come potranno mai riguardarvi queste complesse e lontane vicende che stanno avvenendo nel mondo esterno?
*The Final Fantasy Adventure* è una tradizionale avventura ad ampio respiro che porterà il nostro eroe ad esplorare le regioni più recondite e misteriose del suo mondo. Lo scorrimento è quadridirezionale e i combattimenti vengono risolti in sequenze arcade (nelle quali si menano fendenti in tutte le direzioni cercando di uccidere gli avversari) L'avventura ha una struttura tradizionale, con segrete da esplorare, villaggi, oggetti e armi da raccogliere, incantesimi e ricchi dialoghi con gli altri personaggi. La trama è articolata ad episodi, ed ogni episodio è collegato al successivo da bellissime sequenze "cinematografiche" che illustrano l'evolversi della vicenda.





***SX: Se questa idra vi spaventa, pensate che è il più debole tra i mostri che incontrerete.***
***A fianco: Un villaggio: qui potrete trovare tanti utili oggettini con i quali trastullarvi...***

## COMMENTO & VOTO

# 94%

**Torri perdute che riemergono dalle sabbie, castelli infestati da vampiri, distese di ghiaccio e neve, deserti di cristallo, viaggi in mare e in cielo e perfino una storia d'amore sono solo alcuni tra gli ingredienti che fanno di *The Final Fantasy Adventure* una delle avventure più belle mai apparse per qualsiasi console. La splendida trama (che unisce il meglio delle avventure tradizionali con pennellate tratte dal ciclo arturiano e perfino da film come *Guerre Stellari*) e la miriade di oggetti, incantesimi e armi da scoprire ed utilizzare garantiscono un coinvolgimento totale. Se la finirete in fretta non sarà perché i programmatori sono stati pigri Aspettami, mia amata! Ora che ho finito to tiro fuori la Lancia del Tuono e...**




## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | The Final Fantasy A. |
| Casa | Square |
| Distribuzione | Importazione |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Salvataggio |
| Livelli di Difficoltà | 1 |

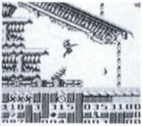
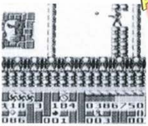
# AVVENTURA

## SOTTO CONTROLLO



# TURRICAN

POWER GAME


***(Sopra) E' venuto il momento di farla pagare a quel testone di Margul! All'attacco!***



Madoc

**Entusiasta della versione 16 bit di questo gioco ero scettico riguardo alle possibilità del Gameboy di ripetere i successi di macchine sicuramente più sofisticate. Mi sono dovuto ricredere immediatamente: il programma è stato realizzato in maniera impeccabile, riuscendo a trasporre la stessa giocabilità che aveva fatto la fortuna delle altre versioni. La longevità del prodotto è assicurata e anche quando avrete fatto a pezzi Morgul, lo rigiocherete per scoprire tutte le stanze ed i bonus segreti. Una cartuccia da acquistare sia che amiate gli sparatutto, sia che preferiate i giochi a piattaforme.**

GB GAMEBOY

COMMENTO & VOTO

**91%**

SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Turrican |
| Casa | Accolade |
| Distribuzione | Leader |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua | 3 |
| Livello di Difficoltà | 1 |

**SPARATUTTO**

SOTTO CONTROLLO



Muoversi, saltare, inginocchiarsi, dirigere la frusta elettronica.

Selezionare le granate o le colonne di energia ionizzate.

Per saltare e, insieme al joypad in basso, trasformarsi in lama rotante.

Sparare, utilizzare le mine e la frusta elettronica.

Arruolatevi nell'esercito dicevano! Girerete la galassia dicevano! Vatti a fidare dei generali, prima ancora di rendermene conto mi sono ritrovato sulla colonia perduta di Alterra, con il compito di renderla nuovamente abitabile, eliminando i servitori del computer impazzito Morgul. Così in questo gioco vi trovate alla guida del guerriero mutante Turrican che, dopo aver impazzato sugli schermi di computer e console di ogni tipo, ora sbarca anche sul display del vostro Gameboy.

A prima vista il gioco sembra essere un semplice sparatutto con scorrimento multidirezionale ma, ad un esame più attento, rivela alcune qualità insospettate: esplorando il primo livello vi imbatterete ben presto in qualche bonus segreto, rappresentato da mattoncini che compaiono solo se colpiti dalle vostre armi. Se questo vi fa venire in mente un baffuto idraulico italiano che risponde al nome di Mario, allora siete proprio sulla buona strada. Questo programma unisce ai pregi di uno spara-spara frenetico ed avvincente, quelli non certo minori di un gioco a piattaforme con tutti i bonus e le stanze segrete che ne costituiscono l'elemento più intrigante. Nonostante possegga una profondità di gioco sconosciuta alla maggior parte degli sparatutto, *Turrican* non è certo carente dal punto di vista della distruzione su larga scala. Il nostro eroe, infatti, dispone di una grande varietà di armi che può potenziare sfruttando i bonus a disposizione: fucile laser, frusta elettronica, colonne di energia ionizzate, mine, granate fotoniche ed in più ha la possibilità di trasformarsi in una lama rotante che spazza via tutto ciò che incontra - tre volte per ogni vita.

Volendo trovare un difetto a questa splendida cartuccia si potrebbe rimproverare ai programmatori di non aver inserito un sistema di password ma questa, forse, è stata una scelta, in quanto obbliga il giocatore ad esplorare con cura ogni livello alla ricerca delle vite extra che possono fare la differenza (esiste uno schermo in cui si trovano sette vite bonus in un colpo solo... WOW!!!).

Cowabunga! Le tartarughe più famose del mondo sono tornate e questa volta devono affrontare la sfida più pericolosa della loro carriera: il malvagio Shredder ha rapito la bella April e ora intende utilizzarla come esca per tendere una serie di trappole ai nostri eroi corazzati. Come se ciò non bastasse, Krang, il cervellotico nemico delle tartarughe, si è alleato con Shredder e insieme i due vogliono eliminare una volta per tutte i discepoli di Splinter. Naturalmente queste oscure trame non potranno impedire ai simpatici rettili di liberare la loro amica reporter e di farsi gioco, ancora una volta, degli sgherri di Shredder. Anche in questa seconda puntata delle avventure delle Turtles su Gameboy ci troviamo davanti ad un picchiaduro; nel gioco abbiamo la possibilità di scegliere quale dei quattro eroi guidare verso la liberazione di April, ognuno con la sua arma preferita che ha caratteristiche diverse da quella degli altri tre.

A sbarrarci la strada ci saranno i soldati del Foot Clan, che instancabilmente ci attaccheranno da ogni lato, ma potremo disporre di provvidenziali fette di pizza per recuperare le energie perse durante i combattimenti. Se una tartaruga finirà i punti energia a sua disposizione, verrà catturata da Shredder e dovremo proseguire con uno dei suoi compagni; questi avrà però, alla fine del livello, l'occasione di liberare l'amico tenuto prigioniero.

Ovviamente al termine di ogni livello dovremo vedercela con un cattivone che di volta in volta potrà essere Rocksteady (il rinoceronte più testardo che ci sia), Be Bop (il facocero più puzzolente di tutto il sistema solare) o addirittura Krang stesso. Dunque cosa state aspettando? Non vorrete che il maestro Splinter si debba vergognare dei suoi discepoli: lucidate le corazze e partite per il salvataggio di April. Turtle Power! (la fantasia con cui questa recensione inizia e finisce ci lascia senza parole, NdR)




# TEENAGE MU
# TURT


Madoc

Devo riconoscere che provo una certa simpatia per i quattro rettili praticanti delle arti marziali giapponesi; non posso non ridere di fronte alle ingenue battute di Michelangelo o alle astruse trovate di Donatello. Tutto questo vale per i cartoni animati e, soprattutto, per i fumetti, ma nel caso di questo gioco le quattro tartarughe vengono distinte soltanto per l'arma che utilizzano e questo appiattisce il risultato finale. Se a questo aggiungiamo un repertorio di mosse talmente scarno che sarebbe degno soltanto di un picchiaduro per Atari 2600, otteniamo un giochino i cui unici pregi sono da ricercarsi nella pregevole realizzazione grafica (la presentazione è uguale al cartone animato) e sonora (è impressionante sentire della sintesi vocale su un Gameboy!). Se amate le Turtles alla follia lo troverete divertente, altrimenti cercatevi un picchiaduro con più azione.

COMMENTO & VOTO

**75%**

SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | TMNT II |
| Casa | Konami |
| Distribuzione | Mattel= |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua | Infiniti |
| Livello di Difficoltà | 3 |

**PICCHIADURO**

SOTTO CONTROLLO





*(Sx) Sconfiggendo il robot potremo liberare uno dei nostri amici.*


*(Dx) Una pizza al giorno leva il medico di torno.*

# TANT NINJA
# LES II

# NAVY SEALS

Ed ora cari amici telespettatori, voltiamo pagina. Abbiamo un (triste) servizio dal nostro inviato speciale riguardante la nota vicenda accaduta sette giorni fa nei cieli di Beirut. Pronto... Steven... Mi senti? "Sì, ti sento. Buonasera dal vostro inviato speciale Steven Bonson. In questo momento mi trovo a Beirut. Degni di nota gli sviluppi dell'incidente aereo avvenuto settimana scorsa. Dopo aver scovato il rifugio segreto dove l'equipaggio dell'elicottero statunitense (abbattuto l'altro giorno mentre effettuava una missione di routine) era tenuto in ostaggio dai terroristi, gli uomini incaricati per questa missione di salvataggio hanno scoperto un traffico illegale di missili terra-aria. Da ieri questo gruppo di soldati scelti sta cercando di impossessarsi della nave dove si pensa siano nascosti gli ordigni.
Nelle varie missioni si è distinto il soldato Player One, abitante nel paese di Ocean, che ha contribuito in modo egregio al successo di ogni missione. Si pensa che al suo ritorno in patria gli possa venire conferita la massima onorificenza militare. Circolano comunque voci che lo vorrebbero contraio ad accettare un simile riconoscimento preferendo un bonus da 10000 punti o, in alternativa, una vita extra. Personalmente non condivido questa scelta vista anche l'assurdità del compromesso. Contento lui...
Un attimo... Mi è arrivato ora un dispaccio che riguarda la missione attualmente in corso... Leggo testualmente il comunicato: "La nave era una copertura. Ci apprestiamo ad intraprendere definitiva missione per stroncare traffico d'armi, richiediamo aiuto".
Beh? Cosa fate ancora lì? Muovetevi!




*(Dx e in basso) Le schermate di presentazione sono dovvero fantastiche, ma anche il gioco!*







Bono

Inizialmente *Navy Seals* è un pò difficilotto. Per avanzare nel gioco è importante, memorizzare la posizione dei nemici e delle trappole. Dopo, comunque, ci si comincia a divertire. Personalmente ho trovato i livelli di *Navy Seals* impegnativi ma gratificanti. Una critica che si potrebbe muovere è la presenza di un solo tipo di nemici, ma ciò non influenza il numero di giorni che passerete di fronte al portatile. L'animazione dei personaggi è molto curata, così come la grafica e il commento musicale. Un particolare che ho apprezzato è poter far pratica sui primi quattro livelli, opzione che consente di superare i punti più ostici senza continue partite di ore ed ore. Bello.

COMMENTO & VOTO

**91%**

SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Navy Seals |
| Casa | Ocean |
| Distribuzione | Leader |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua | No |
| Livello di Difficoltà | 1 |

**SPARATUTTO**

SOTTO CONTROLLO



# LEADER BOARD



Bio Massa

COMMENTO & VOTO

*LeaderBoard* è decisamente un buon gioco. Rispecchia fedelmente le caratteristiche del golf e, tra l'altro, è possibile farsi consigliare la mazza più adatta per affrontare una determinata buca.
Considerando, anche, che la grafica e la realizzazione tecnica sono ottime, quello che ci troviamo davanti rischia di diventare uno dei titoli più riusciti per questa console.
Cosa volete di più dalla vita?

GG

81%

SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | LeaderBoard Golf |
| Casa | Sega |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 4 |
| Continua | No |
| Livelli di Difficoltà | 3 |

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO




Scavate una buchetta. Prendete una pallina e posatela per terra a circa 300 metri dalla buca di cui sopra. Munitevi infine di un bastone lungo circa un metro con una grossa parte curva e piatta su una delle due estremità. Giunti a questo punto colpite la pallina violentemente, con un movimento potente e deciso ma nel contempo elegante e lineare, cercando di mandare la famosa palla dentro la buca utilizzando il minor numero di colpi possibile. Questo in poche parole è il golf.
*LeaderBoard* è sicuramente la simulazione più famosa di questo sport, oltre al fatto che è stato proprio questo gioco a introdurre la famosa visuale del giocatore visto da dietro. Fece la sua comparsa molto tempo fa (AlKross e Rical sanno quanto, vedo già le loro lacrime di commozione mentre rievocano vecchi ricordi, sigh...) sul glorioso C64, riscuotendo un grandissimo successo per la realizzazione tecnica e grafica (allora impeccabili). La versione Game Gear non è molto distante dalle altre se non per qualche opzione leggermente modificata. Ovviamente non è possibile come nelle versioni per computer acquistare un data disk con delle piste aggiuntive, ma non se ne sentirà di sicuro la mancanza. Le piste sono così tante che prima di ottenere un punteggio accettabile su tutte passerà un bel po' di tempo, trascorso il quale è probabile che esca una versione più aggiornata di questa fantastica simulazione.



Per quelli di voi che desiderano emulare le gesta dei grandi golfisti, non c'è niente di meglio di una partita a Leaderboard.



Con un drive così possiamo anche sperare in un birdie!







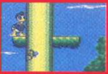
Sembra che dalle parti della Sega siano di moda i personaggi di Walt Disney, non riuscirei altrimenti a spiegarmi la quantità di giochi per le loro console che hanno come protagonisti Topolino, Paperino, e tutta la combriccola. Anche il genere non cambia, infatti, come negli altri casi, in questo *Lucky Dime*, quello che ci troviamo davanti è un gioco di piattaforme piuttosto carino, molto curato nelle animazioni, anche se la trama, in fin dei conti, è sempre la stessa. Questa volta, però, la cattiva è Amelia, la strega che amalia, che ha rapito Qui Quo e Qua, in modo da poter estorcere la numero uno al ricchissimo Zio Paperone. Sì, ma Zio Paperone spilorcio com'è non cederebbe mai il suo prezioso talismano, perciò l'unico modo per salvare i tre nipotini è quello di mandare Paperino in giro per il mondo a cercarli, quindi salvarli, e, infine, rendere inoffensiva Amelia. Per fare ciò Paperino comincia la ricerca armato di un grosso martello con cui difendersi dai nemici, ma raccogliendo le icone che questi lasciano cadere, può guadagnare punti, vite, energia, nuove armi, ecc. Alla fine di ogni livello, dovrà poi affrontare il solito guardiano.
Come ho già accennato *Lucky Dime* è un gioco di piattaforme sullo stile di *Castle of Illusion*, dove Paperino deve saltare, correre, randellare i nemici e raccogliere i bonus. Fortunatamente ha mantenuto anche la stessa qualità tecnica e grafica, e anche la giocabilità non ne ha risentito. Oltretutto ha anche quel tocco d'umorismo (per esempio quando Paperino usa il martello) che lo rende persino piacevole da guardare.

Si ringrazia Alex - TO

# LUCKY
## STARRING D











Bio Massa

**COMMENTO & VOTO**

*Lucky Dime* è decisamente un gioco divertente, un *Castle of Illusion* molto più buffo dove, però, il protagonista è Paperino. La grafica è ok, così come il sonoro. Forse cade sul piano della giocabilità, infatti nonostante abbia un numero infinito di "Continue", il fatto che si debba ricominciare un livello dall'inizio ogni volta che si perde una vita, lo rende frustrante. A questo punto viene da chiedersi: a quando il gioco di Pippo?

**89%**

**SCHEDA TECNICA**

| | |
|---|---|
| Titolo | Lucky Dime |
| Casa | Sega |
| Distribuzione | IGiochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua | Infiniti |
| Livello di Difficoltà | 1 |

**PIATTAFORME**

**SOTTO CONTROLLO**



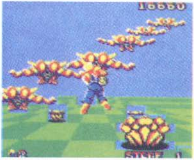

# DIME
# NALD DUCK

# SPACE HARRIER

Questa è più o meno (o più o meno, insomma. Deciditi...) la storia: Falcon è un povero ITP di laboratorio della scuola di Bollate, stanco della vita e schiavo dell'alcolismo e delle droghe. L'unica cosa che lo teneva ancora legato alla vita, che gli dava conforto nei momenti tristi (e cioè sempre) è l'oscilloscopio (una specie di ciuccio). Con questo (stupendo) strumento, lui si sentiva infatti amato per quello che era e accettato dalla società. Un giorno, anzi, una notte mentre stava dormendo nel suo lettino, un malefico personaggio, tale Brianti-Robot (un essere dalla lingua lungiforme che usava per ottenere bei voti a scuola), sequestrò (ignobilmente) quel prezioso oggetto che è l'oscilloscopio, lasciando un inquietante biglietto da visita. Appresa la terrificante notizia, Falcon prese la sua decisione: era ora di tirare fuori la grinta e tentare di recuperare il Vitale oggetto. Armatosi di uno smanettatore spara resistenze, e di un condensatore para-booleano (uno stimolatore intestinale che gli permetteva di volare), si lanciò nell'impresa di recupero. La sua missione, tuttavia, non sarebbe stata facile. Infatti il malefico Brianti, con l'aiuto della sua fedele (...) compagna BarBigShuter (chiamata così per le sue peculiari caratteristiche...), ha disseminato lungo la strada le più svariate creature che il nostro eroe dovrà affrontare a suon di resistenze.
Per il resto *Space Harrier* per Game Gear è uno sparatutto con visuale alle spalle del protagonista, dove il giocatore deve distruggere tutto ciò che si muove, e alla fine affrontare il solito guardiano di fine livello.



***Correre lungo una scacchiera non sarà il massimo della vita, ma se nel frattempo possiamo distribuire distruzione a destra e a manca, il discorso si fa più interessante.***





Bio Massa

**COMMENTO & VOTO**

Una console Sega, per essere considerata tale, deve comprendere fra i suoi titoli *Alex Kidd* e *Space Harrier*. Il primo ancora non c'è (ma di sicuro non si farà attendere), e il secondo eccolo qui, e per di più portatile. Trovo questa versione leggermente migliore di quella del fratello maggiore Master System, sia perché la grafica è più definita, sia perché è stata aggiunta un opzione per continuare grazie a delle password. Decisamente consigliato a tutti coloro a cui piace un ritmo di gioco frenetico. Credo di aver detto tutto... uff che fatica!

**83%**

**SCHEDA TECNICA**

| | |
|---|---|
| Titolo | Space Harrier |
| Casa | Sega |
| Distribuzione | IGiochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua | Password |
| Livello di Difficoltà | 1 |

**SPARATUTTO**

**SOTTO CONTROLLO**




Si ringrazia Flopperia MI



**NUOVE OFFERTE !!!**

# PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

**NUOVI PREZZI!!**

## Computer Amiga

| | |
|---|---|
| Amiga 2000 garanzia Commodore Italia | **1.340.000** |
| Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria | **4.650.000** |
| Amiga 3000 T 25Mhz Hd 100Mb 5mb | **5.700.000** |

## Monitor

| | |
|---|---|
| Commodore 1084s-new | **490.000** |
| Commodore 1950 multisync (1960) | **739.000** |
| Nec 3fg 15"multisync 1024x768 garanzia Nec | **1.200.000** |
| Nec 4fg 16"multisync 1024x768 " " | **1.750.000** |
| Nec 5fg 20"multisync 1280x768 " " | **Chiedere** |

## Espansioni amiga

| | |
|---|---|
| Espansione Amiga 500 512kb | **65.000** |
| Espansione Amiga 500 512kb+clock | **76.000** |
| Espansione Amiga 500 1,5Mb | **190.000** |
| Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock | **210.000** |
| Espansione Amiga 500 Plus 1Mb | **130.000** |
| Espansione Amiga 500 Plus 2Mb esterna fast | **400.000** |
| Espansione Amiga 2000 2Mb esp.8mb | **340.000** |

## Hard Disk e Controller

| | |
|---|---|
| Hard disk scsi 200Mb Hitachi (Offerta) | **1.150.000** |
| Hard disk scsi 52Mb Quantum 11/15ms-slim | **450.000** |
| Hard disk scsi 105Mb Quantum 11/15ms-slim | **750.000** |
| Hard disk scsi 120Mb Quantum 7 ms | **830.000** |
| Hard disk scsi 210Mb Quantum 11/15ms | **1.390.000** |
| Hard disk scsi 240Mb Quantum 7 ms | **1.450.000** |
| Hard disk scsi Ricoh removibile+cartuccia 50Mb | **1.350.000** |
| Controller A2091 esp. 2Mb+Hd 52Mb Quantum | **750.000** |
| " " " " +Hd105Mb " | **1.050.000** |
| " " " +Hd210Mb " | **1.690.000** |

## Periferiche Amiga

| | |
|---|---|
| Digitalizzatore Videon III+Photon paint | **530.000** |
| Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200 | **350.000** |
| Genlock roctec | **280.000** |
| Genlock Vhs Electronic design | **750.000** |
| Genlock S-Vhs Electronic design | **990.000** |
| Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni | **385.000** |
| Interfaccia midi amatoriale per Amiga | **45.000** |
| Ad speed ICD acceleratore 14,2mhz,32Kb cach | **400.000** |
| Action replay III Amiga 500 | **169.000** |
| Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb | **499.000** |
| Adattatore Atonce normale per Amiga 2000 | **120.000** |
| Drive esterno Gvp/Qtec con interruttore | **127.000** |
| Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus | **77.000** |
| Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3 | **120.000** |
| Deviatore mouse/joystick | **29.000** |
| Boot df1( per selezionare boot di partenza) | **19.000** |
| Interfaccia 4 giocatori | **24.000** |

## Giochi Console

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aereoblaster | **79.000** | Ghostbuster | **75.000** |
| Alien Storm | **79.000** | Airwolf | **65.000** |
| Battle Golfer | **69.000** | Thunder Hawk | **65.000** |
| Bonanza Brother | **79.000** | Thunderfox | **85.000** |
| Dick Tracy | **75.000** | Vapor Trail | **89.000** |
| Golden Axe | **75.000** | Dinoland | **89.000** |
| Insector X | **60.000** | Saint Sword | **89.000** |
| Mercs II | **89.000** | Arcus Odissey | **89.000** |
| Midnight Resistence | **85.000** | James Pond | **79.000** |
| Out Run | **79.000** | Street of Rage | **89.000** |
| Phelios | **60.000** | Donald Duck | **95.000** |
| Rasta Saga II | **60.000** | Fantasia | **89.000** |
| Super Monaco GP | **79.000** | Mickey Mouse | **79.000** |
| Batman(compatibile) | **75.000** | Zero Wing | **75.000** |
| Battle Squadron | **79.000** | Air Driver | **79.000** |
| Moonwalker | **79.000** | F-22 Interceptor | **89.000** |
| Spiderman | **79.000** | Fighting Master | **99.000** |
| Sword of sodan | **85.000** | Rolling Thunder II | **99.000** |
| Turrican | **79.000** | Sonic | **85.000** |
| World cup Soccer | **69.000** | Strider | **79.000** |
| Thunder Force II | **69.000** | Laker Vs Celtcs | **79.000** |
| El Viento | **90.000** | Budokan | **85.000** |
| Runark | **90.000** | Speedball II | **85.000** |

# Megadrive Japan 269.000 completo di alimentatore e presa scart

## Giochi Famicom

| | |
|---|---|
| Super Stadium | **110.000** |
| Ultraman | **110.000** |
| Final Fight | **130.000** |
| F-Zero | **110.000** |
| Area 88 | **110.000** |
| Sim City | **120.000** |
| Sd Gundam 91 | **120.000** |
| Joe & Mac | **140.000** |

**500 plus 2mb 810.000**

**500 plus 2mb 1.3/2.0 875.000**

## Richiedete il nostro listino completo ricco di interessanti offerte!!!

## Due nuove linee telefoniche in ricarica automatica!!!

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA

**COMPUTER TIME S.N.C.**
**VIA PROVVIDENZA 43**
**35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)**
**TEL.049/8976508 FAX 049/8976414**

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

Siamo

**Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina**
***59134#**
**del VIDEOTEL**
**Il servizio e'gratuito**

**CONDIZIONI DI VENDITA:** TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA .SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
**DISCHI VERBATIN 50Pz L.900**

# GVP POINT

**RIVENDITORE AUTORIZZATO**

# HELP







**Uau! Siete arrivati finalmente alla rubrica più disonesta di Gheim Pauà. Avete bisogno di trucchi, gabole, soluzioni, consigli e soldi? Per le prime quattro cose siete arrivati nel posto giusto, per l'ultima avete proprio sbagliato indirizzo! Paolo Paglianti & Alex Pasetto, i due redattori che curano questo mitico insieme di aiuti, vi hanno preparato le strisce di** MoonWalker, Castle of Illusion **e** TMNT, **qualche aiuto per il** Golf **per Gameboy, delle mega mappe per** Cyborg Hunter **e qualche trucco sparso. Mi raccomando, se avete consigli, gabole, ecc speditelii!**

HELP

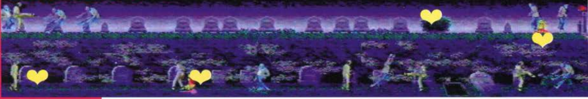


# MOONWA

MEGADRIVE

A yeah! Ecco per voi, cari lettori di Gheim Pauà, le striscie degli ultimi livelli di questo fantastico gioco. Questa volta dovrete visitare il cimitero, le montagne e finalmente la base segreta dei rapitori, salvando così tutti i bambini, prima di farvi un bel viaggetto in astronave da Mr Cattivon dei Cattivoni!

## LIVELLO 3-1





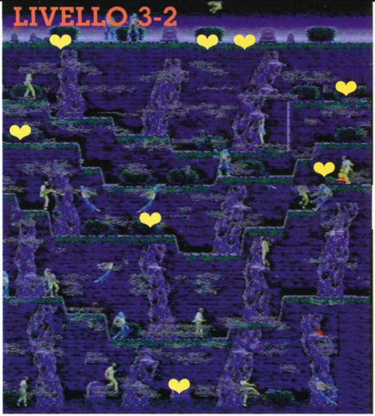
## LIVELLO 3-3





# LKER

## LIVELLO 3-2








### ZOMBI TIME!

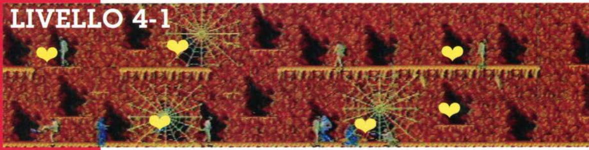
In questo mondo il vostro problema maggiore saranno gli zombi, che dovranno essere colpiti ben due volte prima di sparire. Occhio, però, perché quando vengono colpiti la prima volta incominciano a saltellare. Una buona tattica consiste nell'accovacciarsi e sparare quando vi vengono vicino, oppure rifugiarsi sotto una piattaforma. Alla fine del 3-1 dovrete ammazzare tutti gli zombi presenti nello schermo, quindi lanciare un superattacco danzante per stenderli tutti in un solo botto! Alla fine del 3-2 dovrete affrontare un intero esercito di "svolazzadappertutto-zombi" prima di fronteggiare i cattivissimi fratelli zimbi e zumbu (non notate una certa somiglianza con i Raves Bros.?!?), i più allegri tra i morti viventi. Alla fine del 3-3 dovrete affrontare altri due fratelli zombi (cugini dei precedenti!). Una buona tattica consiste nel farli arrivare nell'acqua, così da incastrarli, e massacrarli di botte!!!

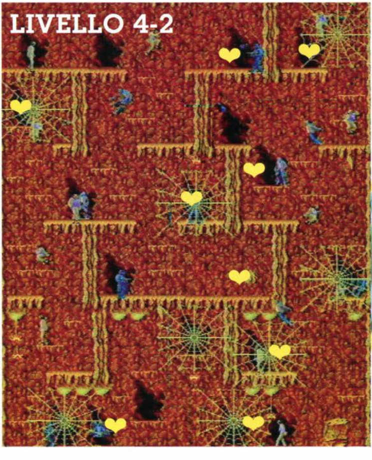
Qua trovate i bambini



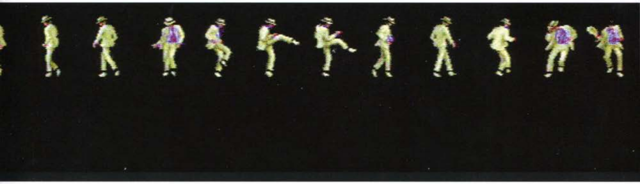
# MOONWALKER

MEGADRIVE





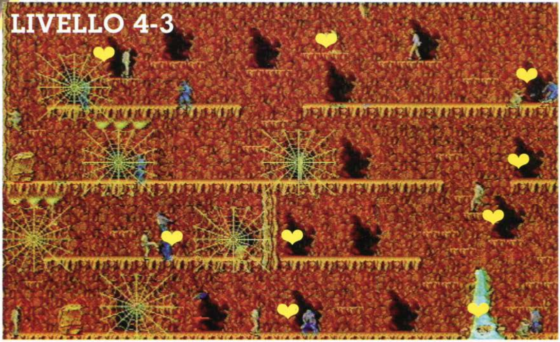





## LE MONTAGNE

Vi assicuro che non sono russe! (Ha! Ha! Era una battuta!) Il grande problema di questo mondo è che per trovare i bambini dovrete per forza entrare nelle caverne piene zeppe di mostri (vere trappole mortali!). Meno male che il fantastico duo Alex "il bello" & Paolo "brufolone" (una di queste due definizioni non è vera. Quale? Scrivetecelo. Tra tutti coloro che risponderanno esattamente verrà sorteggiato Paolo Paglianti, NdR) vi indica quali caverne visitare! (per i ringraziamenti accettiamo contanti, carte di credito, assegni, panini, biscotti, e, per le ragazze, anche pagamenti in natura..., scherzo!!!). Per aprire le caverne con il ragno sopra basta premere il joypad verso l'alto; per quelle dove c'è scritto vietato ballare provate un po' a indovinare cosa dovete fare!!! Alla fine del 4-1 e 4-2 dovrete affrontare guardie armate di laser. Continuate ad andare a destra e a sinistra dello schermo colpendo i nemici con un poderoso calcio + polverina prima che riescano a sparare e vedrete che ve la caverete! Alla fine del 4-3 invece troverete nemici assortiti: ragni, guardie, zombi, piante carnivore, frigoriferi volanti, Gambadilegno e infine AlKross e la Zia Marisa (che recentemente si sono messi insieme).

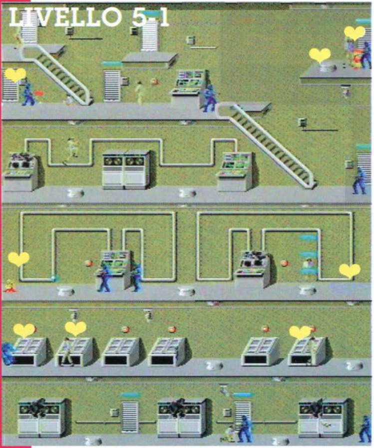






# MOONWALKER

MEGADRIVE

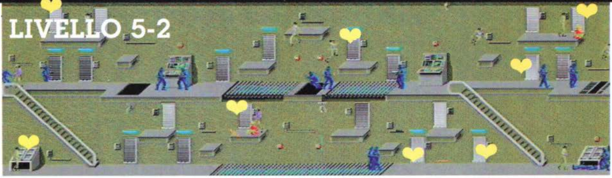


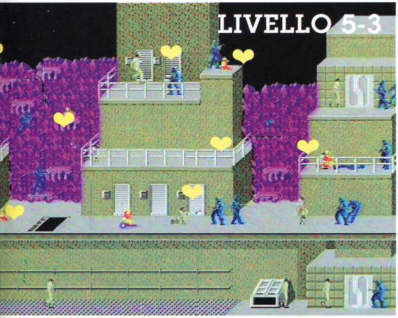



## IL COVO DEI SACRIPANTI

Le novità di questi livelli, oltre al design architettonico completamente diverso, sono i micidiali laser fissati al soffitto e i teletrasportatori. Quindi distruggete i computer per disattivare i laser e la corrente elettrica nei tubi, e usate tutti i teletrasportatori per raggiungere posti altrimenti irraggiungibili, come quello dove si trovano i due bambini in alto a destra del 5-1. Alla fine del 5-1 affronterete guardie armate di laser, mentre alla fine del 5-2 dovrete combattere contro tre guardie ninja vestite di verde che sembrano tre tartarughe ninja! (occhio che ci vogliono parecchi colpi per tirarli giù! Un consiglio, mettetevi sotto la piattaforma di sinistra). Alla fine del 5-3 esplode la base e piovono migliaia di guardie ninja, ma Michael non si lascia impressionare per così poco e raccoglie una delle tante comete nascoste in questo gioco, "transformandosi" così in Super-Big-Extralarge-Megagrande-Micheal-robot il giustiziere! A questo punto sparate missili e laser a più non posso, fateli tutti a pezzi e potrete finalmente farvi un bel giretto nello spazio a picchiare il responsabile di tutto il pasticcio (No! non sono io....è stato Raist!).








WOW! Una cometa!



Ha inizio la trasformazione! Guai in arrivo per i nemici!

Così armati non vi ferma più nessuno, peccato che sia solo temporaneo!





(sotto) Occhei ragazzi! Ce l'avete fatta! Ma ora dovete andare a menare Mr. BIG!!! ...







...Mr. Big purtroppo non è rimasto senza scorta e dovrete vedervela prima con un bel po caccia nemici. Bella vista non vi pare? Peccato che siete morti!



# GOLF

GAME BOY

JAPAN COURSE

**G**razie allo sconfinato sapere del mitico duo Paolo & Alex ecc. ecc., potrete finire tutti i percorsi del *Golf* per GameBoy in due ore! Inserite la cartuccia, accendete e seguite le nostre istruzioni! Un ultimo consiglio: avete lanciato la pallina e vi accorgete che sta finendo in acqua, in un bunker di sabbia, o in mezzo a un gruppo di dobermann? Nessun problema, basta resettare il GameBoy (premendo tutti e quattro i pulsanti contemporaneamente) prima che la pallina tocchi per terra, e grazie allo sconfinato potere della batteria tampone, potrete ripartire prima della mossa sbagliata (un grazie a Madoc per questa gabola).

## BUCA 1



391yds Par 4

La prima buca non è difficile: puntate dritti verso la bandierina, aggiustando un po' la mira se la forza vento è maggiore di 3. Tirate un Super Shot con un Wood 1, spingendovi sino in fondo al Tirometro. Avvicinandovi in questo modo potrete evitare di fare il giro intorno al laghetto.

## BUCA 2



468yds Par 4

Potrete passare a sinistra, tirando un bel Super Shot (anche se finite nei guai per un tiro troppo lungo, il par è abbastanza alto per uscirne senza troppe penalità) o andare dritti verso la buca. In questo caso dovrete fare attenzione alle due pendenze del green.

## BUCA 3



162yds Par 3

Tra voi e la buca c'è un solo ostacolo: l'acqua! Dovendo scegliere, vi conviene tirare lungo, invece che corto; il consiglio dello chef è di tirare con un Iron 5, ma delicatamente, a meno di non avere un forte vento contrario. Il green è leggermente inclinato, ma non troppo pericoloso.

## BUCA 4



479yds Par 5

Ahi, ahi, iniziano i problemi! La quarta buca può finire molto male. Tirate con una Iron 1 verso sinistra e poi andate sul green con un bel colpo di Wood 3. Se siete amanti del pericolo, mangiate una fetta della torta di Zia Marisa o andate verso destra, cercando di superare il laghetto.

## BUCA 5



380yds Par 4

Attenti: non cercate di superare i boschi a sinistra per arrivare sul prato vicino al green. Aggirate invece l'ostacolo tirando un bel Super Shot verso il prato vicino al bunker, e quindi tirate in buca. Il green assomiglia a una tazza e la buca è proprio sul fondo!

## SCELTA MAZZE

| MAZZA | DISTANZA (in yarde) |
|---|---|
| 1W | 240 |
| 3W | 225 |
| 4W | 215 |
| 1I | 205 |
| 3I | 190 |
| 4I | 180 |
| 5I | 165 |
| 6I | 150 |
| 7I | 135 |
| 8I | 120 |
| 9I | 110 |
| PW | 90 |
| SW | 70 |
| PT | 30 |



## BUCA 6



226yds Par 3

Per concludere questo breve percorso, vi conviene tirare con una Wood 3. Cercate di atterrare prima della buca, perché il green è in pendenza e la pallina finisce facilmente in acqua.A causa della pendenza, dovrete metterci un po' più di forza del normale per cavarvela nel green.

## BUCA 7



274yds Par 4

Cercate di colpire direttamente il green con un Super Shot, ma solo se avete il vento favorevole e siete abili con questo genere di tiri. Altrimenti tirate la palla in modo da farla atterrare a circa 200yds davanti a voi. Quindi arrivate nel green con un bel colpettino Iron 8 o Iron 7.

## BUCA 8



335yds Par 4

Cercate di tagliare la curva, sorvolando con un bel colpo il gomito verde; visto che dietro vi aspettano due laghetti, tirate con delle mazze abbastanza potenti. Il green è posizionato su una collina con un lato piuttosto ripido.

## BUCA 9



495yds Par 5

Un altro macello! Ci sono due strade: quella fortunata consiste nel tirare due colpi verso la buca, facendo una fermata a metà strada; occhio, però, perché il secondo tiro è lungo circa 200yds! La strada più tradizionale è un po' più lunga, ma sicuramente più sicura.

## BUCA 10



342yds Par 4

Un bel Super Shot vi piazzerà abbastanza vicino alla buca, passando sopra il gomito. Altrimenti tirate prima la pallina tra i due laghetti, e poi mandatela sul green.

## BUCA 11



142yds Par 3

Facile! La faceva mio nonno con il suo bastone da passeggio! Tirate la pallina con un Iron 6 direttamente sul green, e se non lo centrate al primo colpo, non preoccupatevi, perché il green stesso è abbastanza pianeggiante. Se ci mettete più di tre tiri, datevi all'ippica!

## BUCA 12



393yds Par 4

All'inizio mazzate la pallina in modo che arrivi appena prima del bosco (sono circa 170yds), quindi con un secondo tiro, fatela arrivare sul green, passando sopra il bosco. Una volta sul green, non dovreste incontrare altri problemi, perché è più alto dalla parte dell'acqua.

## BUCA 13



545yds Par 5

Dovrete tagliare due curve! La prima a sinistra, sorvolando il bosco e, possibilmente, i due bunker, quindi posizionandovi con la seconda sul green; (gli alberi alla sinistra della buca vi bloccano tiri come il Super Shot). Il green ha due pendenze.

## BUCA 14



443yds Par 4

Un bel colpo sul secondo prato di circa 260yds vi porta in un'ottima posizione, proprio davanti al green. Non provateci se avete il vento contrario: sprechereste un tiro. Il green ha due inclinazioni, ma nessuna delle due è troppo ripida. È facile finire in buca rimanendo sotto il par.

## BUCA 15



258yds Par 4

Sembra semplice, ma non lo è! Soprattutto se avete il vento contrario, scoprirete che è difficile arrivare sul green con un solo colpo. Inoltre un albero ha avuto la cattiva idea di crescere proprio davanti alla buca. Potrete tranquillamente andare in buca con un paio di colpi.

## BUCA 16



429yds Par 4

Questa è uno dei percorsi più difficili: con un bel Super Shot potrete superare le 250yds che separano una riva dall'altra, e avvicinarvi abbastanza al green, sempre se avete il vento favorevole. Purtroppo anche il green è incasinato, perché è pieno di fosse e cunette.

## BUCA 17



484yds Par 5

Tirate la pallina dritta verso il secondo prato (260yds di duro gioco...) e da lì proseguite verso il green. Se non ve la sentite, prima cercate di arrivare sul primo prato, poi sul secondo e poi andate in buca.

## BUCA 18



207yds Par3

Se utilizzerete la mazza giusta, andrete sul green in un tiro. Il nostro consiglio (che è naturalmente quello giusto, NdP)(vedi codice di Wonderboy III , NdR) è di usare la Wood 4. Fate attenzione anche quando siete sul green, perché è pieno di cunette. D'altra parte, è l'ultima buca!

# CASTLE OF I

MASTER SYSTEM

MS




Continua il nostro viaggio attraverso il Castello delle Illusioni, vi conduciamo per mano fino alle porte dell'ultimo livello, per il quale dovrete aspettare GP 6

# LLUSION

WOW, una monetina!

Attenti alla caramella!

Qua dovrete fare molto in fretta se non volete morire schiacciati! Troverete due monetine!

Salite prima sulla tortina, passate sulla piattaforma a prendere il cofano e risalite sul vostro mezzo!

Superate quella goccia e scivolate giù per il pendio



Prendete un barile per distruggere gli altri e saltate

Un punto di energia!

Una moneta grande



Dopo avere evitato le ciambelle , scendete per la scala

Il tempismo è importante per non cadere nel.....latte!

Una stanza ricca di tesori ma non dimenticatevi la vita extra nascosta in mezzo!

Un altro tesoro nascosto

Usate il barile per salire sulla scala

## I MOSTRI







Guardiano di fine livello State attenti perché è l'unico nemico che non potete schiacciare con il vostro posteriore! Aspettate in un angolo che il mostro si ricostruisca poi, velocemente, prendete il pezzo di cioccolata rimasto per terra e colpite il guardiano. Evitate i massi che cadono dal soffitto, ripetete l'operazione ancora tre volte e magari potrete gustarvi un bel frullato al cioccolato!

Accovacciatevi qui per evitare il modellino radiocomandato

Una monetina

Prendete subito il bottone e tiratelo al A-saltatore (Hahahaha)




Un bel tuffo! Aaaah! Che sete!

VIA

Un trucchettino! Saltate sul cucchiaio e vedrete che volo!

Se cadete qua addio Minnie!

È inutile insistere! Dovete fare il giro!

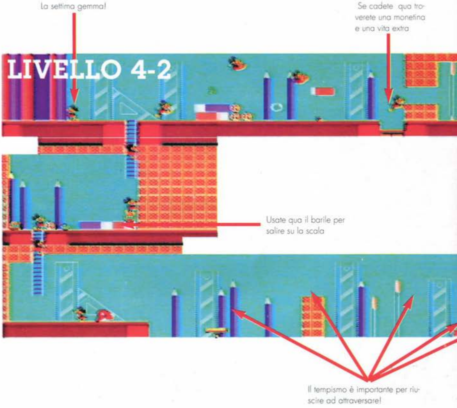
Attenti agli A-saltatori (mi fa sempre ridere!!!)

Se siete abili potete andare a cercare qualche tesoro nei piani superiori!

Un punto di energia

# CASTLE OF ILLUSION

MASTER SYSTEM

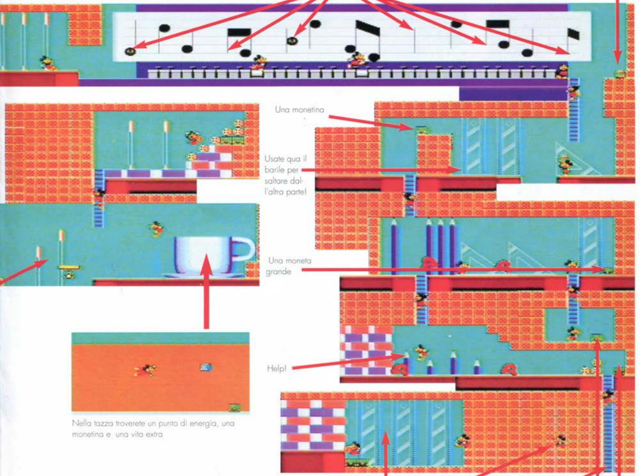



## I MOSTRI

Il Guardiano di fine livello Arrrrgh! Un libro gigantesco! Non preoccupatevi! Usate le lettere che vi manda per rimbalzarci sopra e andarlo a colpire. Vedrete che non è difficile! Un totale di quattro bottarelle lo rimanderanno in biblioteca! Piuttosto prendetevi la quarta gemma.






Attenti a queste note!
ALT! prendete il barile prima di cadere!
Una monetina
Usate qua il barile per saltare dall'altra parte!
Una moneta grande
Help!
Nella tazza troverete un punto di energia, una monetina e una vita extra
Un passaggio segreto!!!
2 punti di energia qui ...
Se scendete troverete il guardiano di fine livello
...e un altro qua
Una vita extra e una moneta grande

# CASTLE OF ILLUSION

MASTER SYSTEM

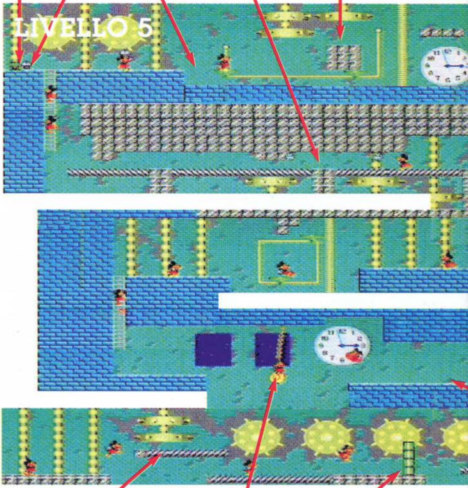
Un punto di energia

Prendete questa vite...

... e tiratela a questo coso!!!

Qua potete accovacciarvi senza muovervi

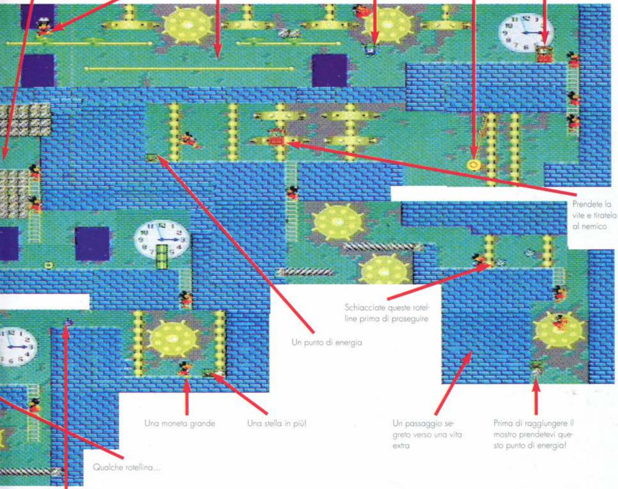
Dopo essere saliti sulla piattaforma prendete la vite....




In Francia li chiamano "Tapis roulant"!

Un pendolo....non l'avevate già incontrato nella versione Megadrive?!?

Attenti a questi! Quando vi avvicinate si scompongono in quattro parti che cercheranno di schiacciarvi!




## I MOSTRI

A prima vista non ha l'aria molto cattivo ma fidatevi, lo è!!! Cercate di non ammazzare le rotelline e rimanete sui lati. Dopo un po', l'orologio si fermerà per attaccarvi in picchiata. Approfittate di questo momento per saltargli in testa e ripetete l'operazione finché non lo distruggete! A proposito che ora è? Ancora una volta gli porto il file in ritardo....Ahia!!!!





**TERZA ED ULTIMA PARTE NEL PROSSIMO NUMERO DI GHEIM PAUÀ!**

# TEENAGE MUTANT

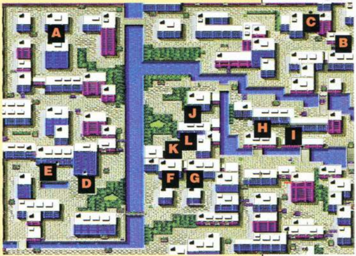
NES NINTENDO

NINTENDO

## LA LIBERAZIONE DI SPLINTER

Come liberare SPLINTER? Facile! Facile! Ma prima dovrete fare la spesa e trovare un po' di missili per distruggere le barricate, qualche corda per saltare da una casa a l'altra e raccogliere il massimo di Kiai per friggere i vostri nemici. Come? La mappa è enorme? Non impressionatevi: se seguite i nostri consigli vedrete che ve la caverete!

La particolarità di questo livello e che ci si sposta in auto, ma non rallegratevi subito perché anche i nemici hanno i loro mezzi. Ci sono barricate da fare saltare e ponti da attraversare (a volte in auto, a volte a piedi), ma se non state attenti vi smarrirete rapidamente in questo labirinto di palazzi tutti uguali!




Itinerario consigliato:

A -> F (tutti gli altri passaggi sono facoltativi ma ci troverete vari bonus come boomerang, kiai, corde, ecc..., e potrete anche liberare una tartaruga nella casa E)

## CASE H-I

Troverete una pizza intera e una mezza. Attenti ai salti mentre siete nelle fogne o finirete in acqua!



# HERO TURTLES

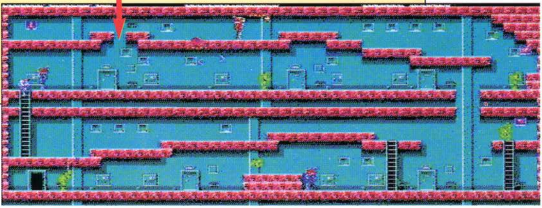


Cowabunga! Alex e Paolo vi portano nel fantastico mondo delle Turtles con le strisce del terzo livello. Salite sulla vostra Mega-Turtles-Machine e andate a salvare Splinter! Ci sono parecchie case da visitare, vi renderete poi che poche si riveleranno importanti, leggete queste quattro pagine e seguite la guida.

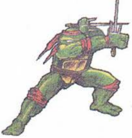
## CASA A

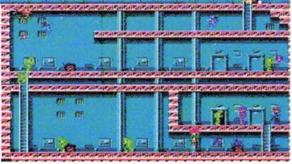
In questa casa troverete un quarto di pizza, una pizza intera e 10 preziosi missili (Tartaruga consigliata Donatello). Ripetete l'operazione quante volte è necessario per raccogliere abbastanza energia e missili.

Per saltare, non saltate! Se saltate cadrete e dovrete rifarvi tutto il giro! Provate invece a continuare a andare a sinistra: vedrete che la vostra tartaruga salterà da sola!





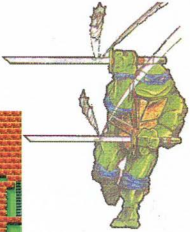




# TEENAGE MUTANT

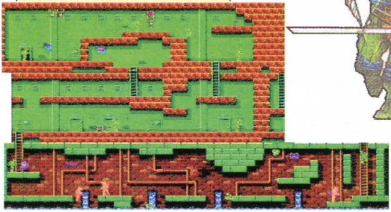
NINTENDO

**Quando siete nelle fogne, il vostro problema principale saranno i salti; infatti se salterete troppo alto cadrete spesso nell'acqua. In queste occasioni cercate di "pigiare" brevemente il pulsante del salto e vedrete che andrete più lontani!!!**



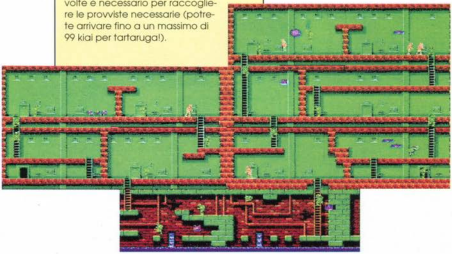
### CASA B-C

Qua troverete una pizza intera e dei missili. Buona fortuna!



### CASA E-D

Troverete qui una pizza intera, dei kiai e delle corde. Entrate e uscite quante volte è necessario per raccogliere le provviste necessarie (potrete arrivare fino a un massimo di 99 kiai per tartaruga!).



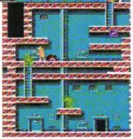
# HERO TURTLES

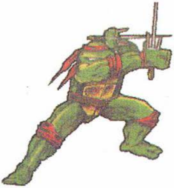
## CASA F-G

Queste case devono essere in realtà una pizzeria. Troverete un pizza intera e una mezza, ma anche delle corde. Attenti in alto quando attraversate quei burroni o vi ritroverete fuori dal palazzo con qualche ferita in più.

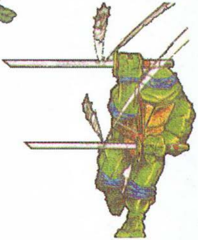














## CASA L

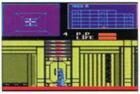
Occhei, ci siete! È sul tetto di questo palazzo che troverete SPLINTER. Ma prima dovrete affrontare due nemici pericolosissimi! I GUARDIANI DI FINE LIVELLO

Vabbè, sarò gentile! Vi regalerò un paio di trucchi (d'altronde mi pagano per questo a Gheim Pauà). Per il primo avversario piazzatevi nell'angolo a destra in alto e usate DONATELLO! Per il secondo invece dovrete cavarvela un po' da soli ma state attenti ai missili!

# CYBORG HUNTER

MASTER SYSTEM

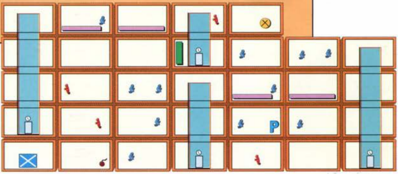
Il nostro mitico duo (Paolo & Alex, non il nuovo PC Engine, NdR) ha colpito ancora! E' tornato in redazione con mappe e consigli su Cyborg Hunter, e qualche mottarello per AlKRoss.



## PRIMO LIVELLO

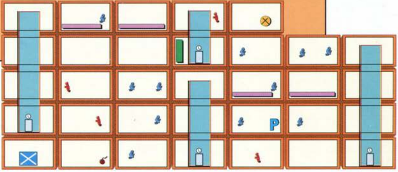
Il primo livello non presenta molte difficoltà: cartonate (= prendete a cartoni) i droidi più piccoli, ma andateci cauti con quelli più grandi che menano di brutto. Per prima cosa dovrete recuperare lo scudo, che vi serve per il livello successivo; quindi fatevi un giretto e eliminate gli altri droidi, giusto per farvi un po' d'esperienza. State molto attenti ai blocchi lampeggianti, che vi possono far perdere una vita in un attimo.

Un trucchetto valido per tutto il gioco: quando siete a corto di energia o di potere psichico, potete entrare in un livello, prendere i power up e poi uscire: se rientrerete nel livello, saranno ancora lì!

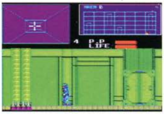


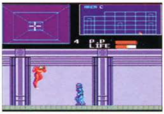
## SECONDO LIVELLO

Per passare i due campi di forza iniziali dovrete aver già preso lo scudo del primo livello. Non ci sono nuovi nemici, ma una novità: se prendete il motore a reazione, potrete massacrare i droidi senza pericolo! Infatti fluttuando nell'aria come una foglia marcia (l'ho sempre detto che sei poetico, NdR) i droidi non risponderanno ai vostri attacchi, nemmeno se gli tirate dietro le calze dei Raves. Lo stesso discorso vale per i droidi grandi.



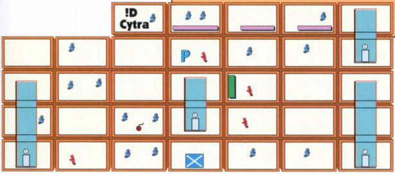
- **Entrata**
- **Ascensore**
- **Bomba**
- **Vita**
- **Arma Psichica**
- **Piccolo Cyborg**
- **Grande Cyborg**
- **Blocchi lampeggianti**
- **Muro**
- **Scudo**
- **Pistola laser**
- **Campo di forza**
- **Motore a reazione**
- **Cyborg volante**
- **Pistola a raggi luminosi**
- **Barra di energia**

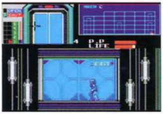


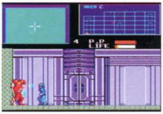


## TERZO LIVELLO

L'obiettivo di questo livello é di recuperare la ID, guardata a vista dal terribile Cytra; per eliminarlo, tempestatelo con le bombe e poi menatelo con il pugno normale. Fate molta attenzione ai cyborg che si buttano dal soffitto (mi ricordano Alex quando vede passare le bionde sotto casa sua)(a noi le bionde quando Paolo sale a casa loro, NdR). Per eliminare i droidi più grandi, utilizzate il Cartone Psichico, ma ricordatevi di tornare all'arma "normale" subito dopo, per non sprecare il limitato potere psichico. All'erta! Un'antica leggenda narra che Zia Marisa circoli per questo livello a caccia di aspiranti ballerini.

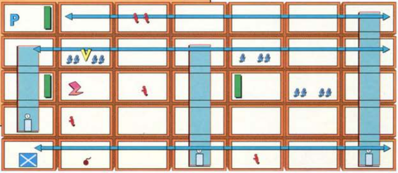




## QUARTO LIVELLO

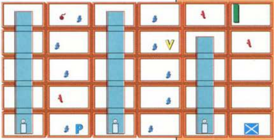
Occhei, ce l'avete quasi fatta. Solo che il primo e l'ultimo piano sono al buio... Niente paura: prendendo la pistola potrete vederci meglio. Inoltre dal quarto livello incontrerete anche i droidi fluttuanti, che hanno la pessima abitudine di avvicinarsi, colpirvi, saltarvi e fregarvi la ragazza. Per eliminarli dovrete contare su precisione e cautela. Un altro problema è dato dai numerosi droidi formato "small" che vi saltano addosso dal soffitto quando meno ve lo aspettate. Prendete la Psyco Gun e potrete procedere al livello successivo.



# CYBORG HUNTER

MASTER SYSTEM

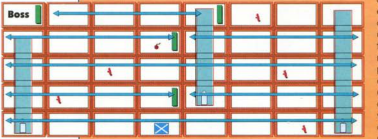
## QUINTO LIVELLO




Ahia! Altro mega nemico, di nome Gastar; stesso trattamento a base di bombe e cartoni di quello usato per Cytra, ma vi conviene passare alle sberle psichiche. Per il resto, poco di nuovo: la prima stanza è al buoi, alcuni droidi sono più bassi del normale, e dovrete inginocchiarvi per picchiarli (due colpi, prego). Inoltre un cattivone del secondo piano lancia dei fastidiosissimi boomerang.

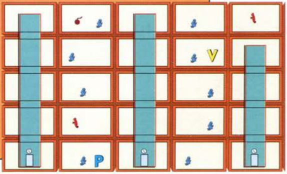
## SESTO LIVELLO

State molto attenti ai nemici che saltano fuori dal pavimento (proprio come Raist quando è uscito Ultima 6). Al primo piano ci sono due droidi fluttuanti, che sono molto pericolosi, perché volano a altezze diverse. Inoltre una parte del terzo piano è al buio, quindi occhi aperti (era una battuta)! Per quanto riguarda il Capo dei Nemici di questo livello (quello grosso), cercate di avere almeno cinque bombe nell'inventario per tirarlo giù, aiutandovi con la pistola a raggi; saltate i suoi colpi e non toccatelo assolutamente, neanche se vi offre una pastiglia per il mal di gola.




## SETTIMO LIVELLO

UAU!!! L'ultimo livello! Oltre ai soliti mega droidi e una vita extra, state molto attenti alle barre d'energia: se sono rosso chiaro, vuol dire che stanno per uscire le punte (ahia!). Se invece sono scure, potete passare tranquillamente (relativamente parlando). Per eliminare quel fetentone di Vipron, lanciategli una bella bomba appena entrate nella sua camera, quindi avvicinatevi in fretta e iniziate a mollargli cartoni.



## ARNOLD PALMER'S GOLF

Inserite questo codicino (alla faccia) per partire dall'ultima buca al primo posto in classifica. Se non riuscite a vincere così, datevi all'ippica!

oMHE2VfC4gVUraoUjdqKUD6vyg-cUAAur-bgv (guarda Paolo, se hai sbagliato una lettera non farti più vedere in




## GRADIUS III

1/ FULL ARMED= mettete in pausa il gioco e premete alto, alto, basso, basso, L, R, L, R, B, A.
2/ FULL ARMED 2= nella pagina weapon select, prendete il speed down. Poi, durante il gioco, prendete l'opzione speed down , premete il pulsante A e avrete una bella sorpresa!
3/Per ottenere 9 continue, nella pagina di presentazione, ogni volta che premerete 10 volte il tasto X guadagnerete un continue supplementare.
4/Per avere 28 astronavi fin dall'inizio tenete premuto a sinistra mentre premete 3 volte il tasto A. Quindi premete start!
5/ Difficolta al livello arcade= nella pagina delle opzione ,dove si possono scegliere i livelli di difficolta, premete 16 volte il tasto A e potrete giocare al livello arcade.

## SUPER LONG NOSE GOBLIN

Ecco tutti i codici per arrivare alla fine:
Primo livello= 612489
Secondo livello= 612094
Terzo livello= 611324
Quarto livello= 612278
Quinto livello= 612177
Sesto livello= 612067



## POWER LEAGUE IV

Nello schermo di selezione delle squadre, premete:
run e 1 per usare la squadra dei "cereali"!
run e 2 per usare la squadra Hudson!
Nello schermo di selezione dello stadio, premete select e run, e giocherete nello spazio!

## WONDER BOY III

Occhei, abbiamo toppato! Il codice giusto era:
WE5T ONE 0000 000
Con il "5", non con la "S". Partirete super armati e super ricchi (ma allora chi ve lo fa fare?).

## ARNOLD PALMER'S GOLF

Questo é proprio il mese del Golf! Inserite nella riga superiore solo "f" e in quella inferiore "9". Potrete accedere a un circuito segreto, con tanto di caddy super informato!

## WARRIOR OF ROME

Password, password e password: finalmente potrete finire anche questo gioco!
Livello 2: L3FHPOZNGW
Livello 3: NXDS55JSWF
Per vedere la scena finale, frutto dei vostri (nostri) sforzi, inserite:
GREBDWVNNE




## SPRIGGAN

Nel menu delle opzioni potete scegliere il vostro livello premendo alto, select, run, e 1.

## PENGUIN WARS

Nello schermo in cui si sceglie il proprio personaggio, tenete premuto il pulsante B e Sx, quindi premete il pulsante A. Apparirà un numero, che indica il livello da cui partire: premete in su o giù per scegliere quello che preferi-

## 1941 (SOLO PER SUPERGRAFHX)



Durante l'introduzione dove vi viene spiegato che non dovete usare questo gioco fuori dal Giappone, premete il pulsante (2) 15 volte e potrete scegliere il livello, il tempo, la velocità, i continue e le musiche.

## CYBER COMBAT POLICE

Nello schermo di presentazione premete 2, 1, 2, 1, 2, 1 e il tasto run. Per avere il sound test premete contemporaneamente su i tasti 1, 2 e Run. Sono Pazzi Questi Giapponesi!!!

## L-DIS (CD-ROM)

Per cambiare di livello in questo fantastico gioco dovete premere durante lo schermo di presentazione i tasti: 1, destra, sinistra, 2, alto, basso, 2, 1, 2 e 1.

## NHL HOCKEY

Inserite queste due password per scrivere il vostro nome nell'olimpo dello sport.
Boston Vs Vancouver (Belgio Vs URSS)
H5MNCCBX4L4H73Z7
Los Angeles Vs Vancouver
(Canada Vs Polonia)
G757ZSVP2WF8VWO2




## MARCHEN MAZE

Per cominciare la partita con 10 vite premete i pulsanti Run e alto simultaneamente durante lo schermo di presentazione. Per avere il sound test invece tenete premuto i pulsanti 1, 2 e select mentre accendete la console. Quando comparirà il titolo premete run!

## BE-BALL

Ecco tutti i codici di questo divertentissimo gioco:
Livello 2= 573300
Livello 3= 344710
Livello 4= 274510
Livello 5= 321310
Livello 6= 536300
Livello 7= 301710
Livello 8= 231510
Livello 9= 256310
Livello 10=441300

## DRAGON SPIRIT

Per avere 3 crediti, premere contemporaneamente I,II e run.
Per ridurre lo schermo 57 volte reset (=select+run).
Per avere il sound test premete basso, destra, basso, alto, select, sinistra.

## DRAGON EGG!

Nello schermo di presentazione, digitate: basso, basso, alto, alto, sinistra, destra, sinistra, destra, 1, 2 e otterrete lo "stage select".



## VALIS IV

Durante il gioco, mettete in pausa e premete run, 1 e 2 contemporaneamente per andare al livello sucessivo.



# VENDITA

VENDO Nintendo seminuovo, solo 3 mesi di vita, a L. 210000 e cassette varie a L. 50000 cad.: California Games, The Simpsons, Bubble Bobble, Wrestling World. Il tutto a sole L. 400000 oppure separatamente. Inoltre vendo Gameboy + cuffie + cavo connettore video + Tetris a sole L. 100000.
Davide tel. 0861/842009 (ora di cena).

VENDO a L. 45000 giochi per Master System o scambio con cassette per Gameboy.
Andrea Marazina via Nazario Sauro, 8 - 27038 Robbio (Pv).

VENDO, causa passaggio a sistema superiore, Atari Lynx + 2 giochi (Rygar e Rampage) + trasformatore a L. 180000 (trattabili).
Massimo tel. 06/8084791 ore pasti (escluso week-end).

VENDO per Nes i seguenti giochi: Zelda I e II, Robocop, Turtles, Pounch Out, Snake, Rattle'n'Roll, Life Force, Gradius a L. 40000 e Duck Hunt + pistola a L. 70000, oltre a Durai Fighter Deluxe per Gameboy a L. 30000.
Mario tel. 06/2674380 dopo le ore 18,30.

VENDO Sega Megadrive nuovissimo, acquistato il 4/02/92 (conferma la data di acquisto sul certificato di garanzia), causa passaggio a sistema superiore. Lo vendo perfettamente funzionante + 1 gioco a L. 350000 trattabilissime. Per Milano e provincia posso permettermi la consegna a domicilio. Spese di trasporto a carico mio.
Maurizio tel. 02/9022888 dalle ore 20,00 alle ore 20,20.

Causa passaggio a sistema superiore VENDO Nintendo Nes, un mese di vita, ancora imballato, + pistola Zapper + istruzioni + 7 giochi nuovissimi tra cui: The Simpsons, Duck Tales, Power Blade ecc., tutti in nuovissimo stato ad un prezzo trattabile di L. 500000, oppure soltanto le cartucce a L. 50000 l'una. Max serietà.
Eduardo Sicignano via D. Catalano, 79 - 84018 Scafati (Sa) tel. 081/8630711 (tutte le ore).

VENDO Game Gear con trasformatore per utilizzo senza pile + 8 cartucce tra cui: Out Run, G-Loc, Shinobi, Super Monaco GP, Wonderboy. Tutto nuovissimo a L. 550000.
Alessandro Fabbri via Selmi, 54 - 41100 Modena tel. 059/218746.

VENDO per Sega Master System i seguenti giochi: Super Monaco GP, Dick Tracy, The Cyberg Shinobi, Pro Wrestling, World Cup Italia '90, a L. 45000 cad.; World Soccer, Wonder Boy, Double Dragon a L. 55000.
Luca Carletti via Bernini, 5 - 22071 Caslino al Piano (Co) tel. 031/904344 (lunedì, mercoledì e venerdì dalle ore 16,00 alle ore 20,00).

VENDO console Intellevision (usata pochissime volte) + 2 quik-stick + 12 giochi a L. 400000 trattabili.
Giulio tel. 02/90962145.

VENDO console Nintendo Nes + pistola Zapper, + giochi Super Mario Bros e Duck Hunt a L. 160000 trattabili. Vendo inoltre giochi: Mega Man II a L. 60000, Duck Tales a L.60000, Castlevania II a L.40000, Skate or Die a L30000. Il tutto come nuovo.
John tel. 080/631610 (ore pasti).

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: Sonic, Jewel Master, Quack Shot, Gaia Res, Strider, Last Battle, Moonwalker. Disposto anche a scambi.
Massimo tel. 0974/821826 dalle ore 19,00 alle ore 20,30.

VENDO cartucce per Nintendo, tutte a L.50000: Metroid, Castlevania, Duck Tales, Mega Man, Bigfoot, Journey to Silius, Double Dragon II e altri.
Alessandro Mantovani via Castiana, 28 - 46030 S. Giorgio (Mn) tel. 0376/371001 (ore pasti).

VENDO Sega Master System con 2 giochi incorporati, 2 joypad e i seguenti giochi: Paperboy, Indiana Jones, Great Golf, Teddy Boy, Out Run, Golden Axe, Super Monaco GP, Sonic e moltissimi altri. Tutto a L. 700000 trattabili.
Cristiano Taddei tel. 071/31630.

VENDO/scambio i seguenti giochi per Nes e Game Boy: Duck Tales (Nes), Bobble Bubble (Nes), Super Mario Land (GB), The Chessmaster (GB), Turtles (Nes) e altri.
Daniele Cerolini tel. 0733/790348 intorno alle ore 20,00 (escluso sabato e domenica).

VENDO Last Battle per Sega Megadrive a L.50000.
Davide tel. 0883/583535.

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: Darius II a L. 65000 e Alien Storm a L. 45000.
Carlo tel. 0445/510508.

VENDO /scambio video games per Md, Super Nes, Lynx e A500 possibilmente con regionali.
Aldo - Trapani - tel. 0923/538699.

VENDO per Sega Megadrive i seguenti giochi: Arrow Flash, Last Battle, Ghouls'n'Ghosts a L. 50000 l'uno. Ottimo stato, max serietà.
Carmine Di Leva Rione Nuovo S. Rosa, 16 - 80147 Ponticelli (Na) tel. 081/7527920 dalle ore 9,00 alle ore 13,00 e dalle 16,00 alle 19,00.

VENDO cartucce per Game Boy e cerco cartucce per Game Gear e Sega Master System a prezzi modici.
Mario tel. 081/981939 sabato e domenica ore pasti.

VENDO i seguenti giochi per Super Nes: Super Mario World, Pilot Wing, Area 88 e Jerry Boy, tutti a L. 90000.
Loris Inzoli via Lodi, 25 - 36061 Bassano del Grappa (Vi) tel. 0424/503877 (possibilmente il mercoledì).

VENDO per Sega Megadrive Mystic Defender a L. 60000 e Batman a L. 65000. Entrambi a L.110000.
Tel. 02/38006835.

VENDO Nintendo Enterierment System, 2 mesi di vita (neanche un graffio) + 2 joypad + pistola + 3 giochi (Mario Bros, Duck Hunt, Gradius 1) a L. 300000, oppure scambio con Megadrive.
Luca tel. 02/4453428 (dalle ore 19,00 alle ore 20,30).

VENDO Nintendo Action Set (console + pistola) + 7 giochi (Robocop, Zelda II, Castelvania II, Super Mario I e II, Tetris e Duck Hunt) a L. 600000 trattabili.
Fabio tel. 099/869786 tutti i giorni dalle ore 15,00 alle ore 17,00 (esclusi mercoledì e sabato).

VENDO Sega Master System a L. 200000, Light Phaser a L. 50000 e 12 cartucce a L. 60000 l'una. Vendita anche in blocco a L. 650000 trattabilissime, il tutto in perfette condizioni.
Stefano tel. 045/7551273.

VENDO per Sega Megadrive (Sigh!) i seguenti giochi: Sonic (il bellissimo gioco della Sega) a L. 39,900!; Mickey Mouse - Castle of Illusion a L. 50000!; Midnight Resistance (giapponese) a L. 65000! Inoltre vendo Nintendo completo + Mario Bros a L. 150000! Mike Tyson's Pounch Out per Nintendo a L. 40000, ed infine 1 cartuccia per Game Boy: il bellissimo Golf (Sigh)! Sono tutti in perfette condizioni e perfettamente funzionanti. Annuncio sempre valido!
Alfio Scalia via Consolare Latina, 206 - 00034 Colleferro (Rm) tel. 06/9702093 ore pasti.

VENDO Sega Megadrive ufficiale modificato compatibile con giochi giapponesi e americani, + 12 giochi fra cui John Madden's A.F., Gynoug, Mercs, Streets of Rage, Sword of Vermillion, Hellfire, Super Monaco GP e altri. Vendo tutto in blocco o separatamente.
Matteo tel. 0543/67726 ore pasti.

VENDO cartucce per Megadrive a ottimo prezzo.
Alex tel. 051/6011381 dopo le ore 18,00.

VENDO Atari Lynx + 4 giochi + trasformatore + connettore, tutto con le rispettive scatole a L. 200000.
Stefano tel. 06/6060905 tutti i giorni dalle ore 20,00 alle ore 22,00.

VENDO/scambio per Megadrive i seguenti titoli: Shadow of the Beast, F22 Interceptor e J. Madden Football.
Francesco tel.02/3535221 dopo le ore 19,00.

VENDO cartuccia per Super Nes Y's III + manuale italiano L. 90000. Per Megadrive vendo: The Immortal, Super League, Crack Down, Wardner Special, Moonwalker a L. 50000 cad.
Giovanni tel. 035/798522 dalle ore 19,00 alle ore 21,00.

VENDO Gameboy Nintendo buone condizioni + cavo comlink + cuffie stereo + 4 cartucce (Tetris, Tennis, Alleway, Gargoyle's Quest) tutte con confezioni ed istruzioni a L. 230000!
Fabrizio tel. 06/9903908 (ore serali).

VENDO Sega Megadrive, 2 mesi di vita + joypad + filo antenna, trasformatore + 12 cartucce (Quack Shot, Marvel Land, Ghouls'n'Ghosts, Last Battle, Super Shinobi, Ghostbusters e altri) a L. 670,00 irriducibili, oppure scambio il tutto con Super Nes in ottime condizioni + 3 giochi.
Ignazio tel. 091/429180 dalle ore 19,00 alle ore 22,00.

VENDO, prezzo modico, Sega Megadrive ufficiale con modifica + 2 joypad + cavo scart + Altered Beast ed eventualmente qualche altro gioco + accessori vari e istruzioni, possibilmente con ragazzi della mia zona.
Vittorio Genoni via dell'Usignolo, 64 - 21052 Busto A. (Va).

VENDO PC Engine Scart originale, un mese di vita, compreso trasformatore, joypad e imballo.Vendo inoltre numerosi giochi tra cui: Pc Kid 2, Ninja Spirit, Final Soldier, F1 Circus ecc. Vendo in blocco o separatamente!
Nicola tel. 041/999945.

VENDO stupendo Atari Lynx, 5 mesi di vita, completo di tutto + 3 giochi, al favoloso prezzo di L. 190000; non perdere l'affare.
Vittorio Porzio tel. 081/8819218.

Affarissimo: VENDO Atari 2600 in ottime condizioni completo di: trasformatore originale, 2 joystick + 1 mod. Deluxe, connettore per antenna, cavo per Tv e videogioco, più di una dozzina di cassette (Winter Games, Basket, Mario Bros, Hero e molte altre) a L. 200000 trattabili (tutto compreso).
Emiliano Nuzzo via Marzabotto, 229 - 20099 Sesto San Giovanni (Mi).

Incredibile!! Ma vero!!! VENDO Game Boy in ottime condizioni completo di accessori (cuffie, cavi di collegamento) e dei seguenti giochi: Dragon's Lair, Double Dragon, Golf, Super Mario Land, Qix, Ishido, Hatris e Tetris (gioco omaggio) il tutto a sole L. 200000.
Stefan Pahor Rupingrande, 26 - 34016 Trieste tel. 040/327361.

VENDO console PC Engine Duo (PC Engine + Super CD ROM), 1 mese di vita, insieme ai seguenti giochi: Prince of Persia (CD), Browing (CD), Sherlock Holmes (CD), F1 Circus '91 (card). Prezzo da concordare.
Davide tel. 02/323123.

# CERCO

CERCO console Super Nes in buono stato.
Andrea tel. 050/544438 ore pasti.

CERCO cartucce per Super Nes.
Vitale Del Vecchio tel. 0584/359439.

CERCO le seguenti cassette per Megadrive: Strider, Shining in the Darkness, Quack Shot, Golden Axe II, e soprattutto Sonic e Last Battle.
Luca Basile c.so Vittorio Emanuele, 87 - 80121 Napoli tel. 081/7611876.

Compro cartucce per Megadrive, giapponesi o italiane.
Riccardo tel. 0442/82273.

CERCO console Sega Megadrive + joypad + cartuccia World Cup Italia '90 a prezzo molto ragionevole anche se non in buone condizioni.
Fabio Murgolo tel. 080/8811575 dalle ore 15,00 alle ore 18,00.

# SCAMBIO

SCAMBIO Alien Storm con Fantasia per Sega Megadrive.
Roberto Morabito via Campari, 49 - 20142 Milano tel. 02/8139239.

SCAMBIO cartucce per Nintendo Nes. Max serietà. Possiedo: Tmnt, Smb 1 e 2, Goal, Bayou Billy ed altre.
Marco tel. 0536/20230 ore serali.

SCAMBIO cartuccia per Sega Megadrive, Altered Beast con una qualsiasi delle seguenti quattro: Strider, Last Battle, Ghouls'n'Ghosts e J.B. Douglas Knockout Boxing.
Fabio tel. 0544/530299.

Lettori assidui di Gheim Paua offro grandi scambi, veri e propri scambi biblici, SCAMBIO due grandissime cartucce per Atari Lynx (grandissime si fa per dire visto che il Lynx é piccolo), ossia Slime World e Chip Challenge in cambio di un altro gioco per Lynx (meglio ancora se sono World Class Soccer, Rampage, NFL Football, Bill & Tedd Adventure e non APB, Ninja Gaiden, Warbirds, Vicking Child, California Games, Rygar perché li possiedo già).
Claudio tel. 0544/71735 (specificando il motivo della telefonata).

SCAMBIO cartuccia per Nintendo "Total Recall" con "Duck Tales".
Christian tel. 030/5580216 ore pasti.

SCAMBIO Sega Game Gear (pochi mesi di vita) + 6 giochi, con Atari Lynx + giochi o con PC Engine GT senza giochi.
Andrea Piccolo tel. 0564/616565 (possibilmente dalle ore 14,30 alle ore 15,00).

# CONTATTI

Cerco amico di penna con il quale scambiare giochi e consigli per Nintendo Nes. Ho più di 22 giochi tra cui: Dragon's Lair, Duck Tales, Double Dragon II, Top Gun.
Ernesto Abbate tel. 0981/46280 dalle ore 15,00 alle ore 16,00.

Vorrei fondare un club dedicato alle console (Super Nes, Game Boy, Master System, ecc.) per scambi cartucce, cheat mode e per divertirsi tutti insieme. Solo per Torino, provincia e città circostanti.
Valerio tel. 011/9424819 tutti i giorni dalle ore 14,00 alle ore 20,30.

# GAME OVER

## GAME OVER 2 L'AVVENTURA È L'AVVENTURA!!

(le tredici frasi che più comunemente precedono l'apparizione della scritta fatale durante un adventure)
by Raist



- La mappa dice di là...
- Chiedi al vecchietto dov'è la locanda.
- Finalmente una pozione di cura.
- Ho capito! Prima si infila la spada nella fessura, e poi...
- Estraggo il diamante dall'occhio dell'idolo.
- Combattere con questi demonietti è un buon allenamento.
- Adesso bacio la Principessa.
- Urrà, Punti Esperienza facili!

Clicca un po' a caso sullo schermo...
- Mi getto con la liana.
- A questo punto il mago dovrebbe rivelarti dove è nascosta la gemma...
- Indosso l'armatura e salto nel lago!
- Guarda un po' Paolo cosa suggerisce a questo punto...

## LE GRANDI DOMANDE

- Come si fa a calcolare l'area di gioco?
- Spara-e-fuggi: ma dove?
- Hai visto il nuovo stereo della Sonic?
- Prevenire è meglio di curare?
- Lobotomia o lobototua? Bella eh?

## GLOSSARIO 2

**VIOLENZA DIGITALE** - Sport praticato da ragazzi durante l'adolescenza, tra i 14 e i 18 anni, affetti da acne. Se ne sconsiglia la visione a individui particolarmente impressionabili.
**IL MOSTRO FINALE** - Fratello del Mostro inviato. A causa delle sue scarse attitudini giornalistiche si limita a comparire alla fine dei livelli, scroccando un numero elevatissimo di vite accumulate fino a quel punto.
**CARTUCCIA** -a) vocabolo vagamente offensivo, riferito ad una persona incapace ("sei una mezza cartuccia")
b) involucro adibito a contenere un videogioco per console, puntualmente, viene distrutta da vostro padre nel tentativo di infilarla nel fucile da caccia ("queste cartucce moderne")
**MEMORIA** - L'ho persa!
**NEO-GEO** - Nuovo atlante geografico che vanta oltre 330 illustrazioni a colori.
**TIPS AND TRICKS** - Nuovo ballo di origine anglosassone che ha sostituito l'ormai demodé Tip-Tap.
**CONSOLE** - Nella Roma antica e imperiale, ciascuno dei due supremi magistrati con potere annuale. Sembra incredibile, ma esistono addirittura delle riviste che recensiscono i migliori consoli...

## IL PENDOLINO DI GHEIM PAUA'

Total RicAl 2!
"Se, come dice il proverbio, il buongiorno si vede dal mattino, per videogiochi ed home computer il 1983 sarà un anno super!"



Riccardo Albini su Videogiochi del marzo '83, qualche mese prima del "crollo del '29" che per poco non cancellò l'hobby dalla faccia della Terra.

## LE LEGGI DI GAME OVER by MBF



-Se credete che il mondo redazionale e videoludico in generale sia un sistema non meccanicistico e deterministico, cioè, detto in parole povere, totalmente privo di leggi, postulati ed assiomi, siete decisamente fuori strada. Non ci credete? Eccovi alcune delle più importanti regole, liberamente tratte dal capolavoro di Arthur Bloch "La Legge di Murphy":

**Legge di Marisa** - Se un gioco sembra a prima vista brutto, siate certi che lo sarà.
**Costante di AlkRoss** - Un apparecchiatura hardware si danneggia in modo proporzionale al suo valore.
**Postulato di MBF** - Se il tempo massimo di consegna di un pezzo è dieci giorni, non sarà in redazione prima di quindici.
**Corollario di Bio Massa** - Se cerchi disperatamente un gioco in redazione, puoi star certo che qualcuno l'ha preso in prestito. In caso contrario, troverai non meno di dieci confezioni disponibili.
**Corollario di Neon** - I giochi belli non sono ancora usciti.
**Eccezione al Corollario di Neon** - Se sono usciti, costano troppo.
**Secondo Corollario di Neon** - Quando avete i soldi, non vi piacciono più.
**Osservazione di MBF al corollario di Neon** - E se vi piacciono ancora, nel frattempo è uscito qualcosa di ancora più bello e ancora più costoso.
**Principio di RicAl** - Un joystick si rompe sempre quando si sta per superare l'ultimo livello.
**Assioma di MBF** - La probabilità che salti la corrente un nanosecondo prima che la Apposta venga salvata è esemplificata dal postulato di MBF.
**Regola di MBF sulla cinematografia** - Se un film piace a MBF, non piace a nessun'altro.
**Teoria di AlkRos sullo humor** - Quando un recensore capisce lo spirito della redazione, la redazione non capisce il suo spirito.
**Postulato di Dupont** - Se la scuola è in una fase di "stanca", state pur certi che in redazione non ci sarà nulla da fare. Nel momento stesso in cui vi comunicano la data dell'interrogazione di chimica, il compito di mate e la relazione di filosofia, sono arrivati i nuovi giochi da recensire.
**Motto di Random sulla competenza** - Per recensire un gioco bisogna dimostrare di non saperci giocare.
**Paradosso di AlkRoss** - Se un gioco non vi piace, tocca a voi recensirlo.
**Analisi di RicAl sull'organico redazionale** - Il numero dei redattori presenti al lunedì mattina è inversamente proporzionale alle sconfitte di Milan, Inter e Juventus.
**Commento di Random sull'organico redazionale**
Lavorare in gruppo è fantastico: hai sempre la possibilità di dare la colpa ad un altro.
**Dilemma di Raist** - La probabilità che veniate pagati diminuisce in modo proporzionale al fatto che:
1) Vi troviate in redazione
2) Avete intenzione di telefonare per farvi preparare l'assegno
3) Chiediate un aumento
**Legge di Raist su Kick-Off** - Di pali e traverse sono lastricate le vie della B.
**Aforisma di Random** - Il gioco che comprate "perché dalle foto sul retro della confezione sembra galattico", è sicuramente una ciofeca. Se ve l'ha consigliato la concorrenza, poi, è ancora peggio.

## IL BOX DI ZIA MARISA

Questo mese la "Zia che tutti vorrebbero avere" entra in concorrenza con Alex e Paolo. Avendo finito Burger Time ha deciso di illustrarci la soluzione. Prego.



"Prendete due pomodori maturi e metteteli a macerare in mezzo litro d'olio d'oliva. Nel frattempo imburrate una padella con mezza noce di burro e mettetela sul fuoco con 200 gr. di cannella delle Antille Olandesi. Scolate i fagioli che avevate messo a bagno da almeno 12 ore e aggiungete panna e due foglie di fiori di zucca. Prendete i due pomodori e buttateli via, non servono a niente. Servite in tavola con senape, crauti e wurstel."


E' USCITO
Harpo
Mensile di fumetti e varie animalità
Glénat
ITALIA

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

**Nintendo**
ENTERTAINMENT SYSTEM™

